

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI
AKTIVITAS MENGGAMBAR PADA KELOMPOK B2 DI TK
ABA KALAKIJO GUWOSARI PAJANGAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Isdi Nurjantara
NIM 10111247035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI AKTIVITAS MENGGAMBAR PADA KELOMPOK B2 DI TK ABA KALAKIJO GUWOSARI PAJANGAN BANTUL” yang disusun oleh Isdi Nurjantara, NIM 10111247035 ini disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2014

Pembimbing I

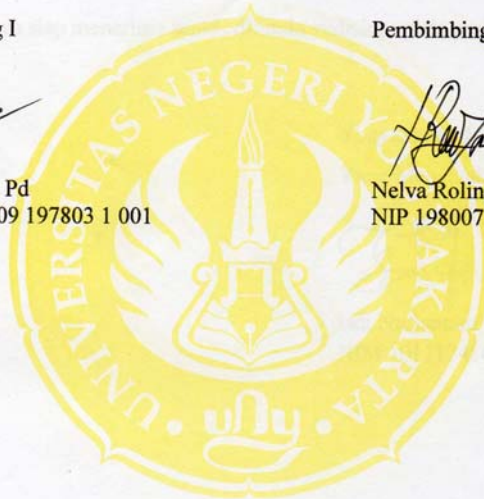
Pembimbing II



Sutiman, M. Pd
NIP 19490709 197803 1 001



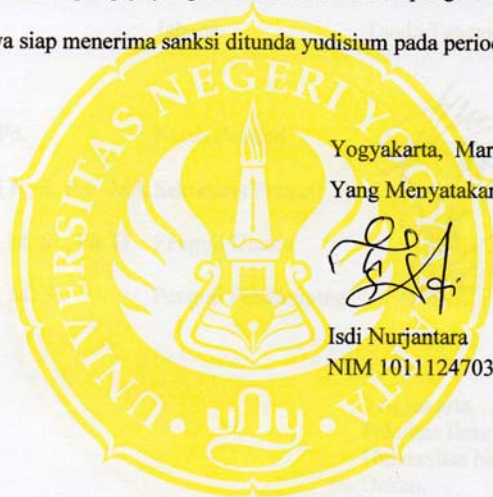
Nelva Rolina, M. Si
NIP 19800718 200501 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Maret 2014

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Isdi Nurjantara".

Isdi Nurjantara
NIM 10111247035

PENGESAHAN

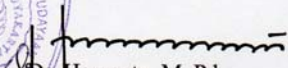
Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI AKTIVITAS MENGGAMBAR PADA KELOMPOK B2 DI TK ABA KALAKIJO GUWOSARI PAJANGAN BANTUL” yang disusun oleh Isdi Nurjantara, NIM 10111247035 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Maret 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sutiman, M. Pd.	Ketua Penguji		20-5-2014
Arumi Savitri F., S. Psi., MA.	Sekretaris Penguji		2-6-2014
Yulia Ayriza, M. Si., Ph. D.	Penguji Utama		20-5-2014
Nelva Rolina, M. Si.	Penguji Pendamping		20-5-2014

Yogyakarta, 06 JUN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Kreativitas lebih berharga daripada ilmu pengetahuan (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Orangtua tercinta, Ibu Eni Sumarsih dan Bapak Marsudi yang selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasi selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Nusa dan Bangsa.
3. Almamater UNY.

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI
AKTIVITAS MENGGAMBAR PADA KELOMPOK B2 DI TK
ABA KALAKIJO GUWOSARI PAJANGAN BANTUL**

Oleh
Isdi Nurjantara
NIM 10111247035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak di TK ABA Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul, melalui aktivitas menggambar. Penelitian ini dilakukan karena kreativitas menggambar anak Kelompok B2 belum berkembang secara optimal.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru TK. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B2 TK ABA Kalakijo yang berjumlah 19 anak berusia 5 sampai 6 tahun terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi *check list*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian manakala kreativitas menggambar anak dimiliki oleh minimal 80% dari keseluruhan jumlah anak Kelompok B2.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas menggambar dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak pada Kelompok B2 TK ABA Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul. Dari keseluruhan penilaian dari jumlah anak dan seluruh indikator terjadi peningkatan pada Pratindakan 15,78%, pada Siklus I meningkat menjadi 63,15%, dan pada Siklus II meningkat mencapai 94,73%. Langkah-langkah penelitian yang dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak adalah dengan pemberian aktivitas menggambar, memberikan stimulasi ide-ide kreatif, peneliti serta guru tidak lupa untuk memberikan dorongan, motivasi, *reward*, dan dengan diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan berlanjut maka kreativitas anak dapat berkembang optimal.

Kata kunci : *kreativitas menggambar, aktivitas menggambar, anak Kelompok B*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan penulisan skripsi. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini tidak dapat dipisahkan dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang tinggi kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian.
3. Ketua Program Studi PG PAUD yang telah memberi bimbingan selama belajar di PG PAUD FIP UNY.
4. Bapak Sutiman, M. Pd. dan Ibu Nelva Rolina, M. Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Hj. Warijem, S. Pd., selaku Kepala TK ABA Kalakijo yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
6. Ibu Novita Sari, selaku guru Kelompok B2 yang membantu dalam persiapan maupun pelaksanaan penelitian.
7. Rekan guru di TK ABA Kalakijo yang banyak memberikan dukungan dan kerjasama dalam penelitian.

8. Anak Kelompok B2 TK ABA Kalakijo.

9. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan dan partisipasi yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini. Tidak ada yang sempurna di dunia ini, kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Penulis sangat menyadari betapa banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini oleh karenanya penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Yogyakarta, Maret 2014



Isdi Nurjantara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

Bab II Kajian Teori

A. Kreativitas Menggambar.....	8
1. Pengertian Kreativitas Menggambar.....	8
2. Karakteristik atau Ciri-ciri Kreativitas Menggambar.....	11
3. Tahap perkembangan kreativitas Menggambar.....	14
4. Manfaat Kreativitas Menggambar Bagi Anak	18

5. Faktor-faktor Pendorong Kreativitas Menggambar	20
B. Pendidikan Anak Usia Dini.....	24
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	24
2. Fokus Pendidikan Anak Usia Dini.....	26
C. Aktivitas Menggambar	28
1. Pengertian Menggambar	28
2. Jenis-jenis Kegiatan Menggambar.....	30
3. Tujuan dan Manfaat Menggambar.....	31
4. Tahapan Perkembangan Menggambar Anak.....	35
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menggambar pada Pendidikan Anak Usia Dini.....	38
6. Langkah-langkah dalam Pembelajaran	40
D. Kerangka Berpikir	40
E. Hipotesis	43

Bab III Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	45
1. Variabel Penelitian.....	45
2. Definisi Operasional	45
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
E. Desain Penelitian.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49

G. Instrumen Penelitian.....	50
H. Teknik Analisis Data	51
I. Indikator Keberhasilan.....	51

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
1. Tahap Pratindakan	54
2. Siklus I	57
3. Siklus II	71
C. Pembahasan	84
D. Keterbatasan Penelitian	89

Bab V Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran	91
Daftar Pustaka.....	92
Lampiran.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi	51
Tabel 2. Observasi Kreativitas Menggambar pada Anak Pratindakan	54
Tabel 3. Hasil Perkembangan Kreativitas Menggambar PraTindaka	61
Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus I	67
Tabel 5. Hasil Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus I	74
Tabel 6. Hasil Observasi Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus II	79
Tabel 7. Hasil Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus II	87
Tabel 8. Hasil Observasi Pengembangan Kreativitas Anak Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II per individu	83
Tabel 9. Rekapitulasi Akhir Data Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak pada Tahap Pratindakan, Siklus I, dan Siklus I.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	43
Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin	47
Gambar 3. Grafik Persentase Peningkatan Perkembangan Kreativitas Menggambar.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Validitas Instrumen	96
Lampiran 2. Surat Perijinan Penelitian	97
Lampiran 3. Jadwal Penelitian	98
Lampiran 4. Rubrik Penilaian	100
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian	102
Lampiran 6. Lembar Observasi Penilaian	145
Lampiran 7. Deskripsi Perkembangan Anak	163
Lampiran 8. Foto Penelitian Tindakan	172
Lampiran 9. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah.....	185

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia 0 sampai dengan 6 tahun berada dalam masa emas atau sering disebut dengan istilah *the golden age*. Hal tersebut tertuang dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007: 1) yang menyatakan bahwa anak usia 0-6 tahun merupakan masa emas (*the golden age*) di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak untuk dikembangkan secara optimal. Hal ini juga ditegaskan Bloom (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 1), bahwa 80% perkembangan mental dan kecerdasan anak berlangsung pada kurun waktu usia ini.

Shatz dalam majalah Pena Pendidikan edisi Agustus (2007: 16) menjelaskan bahwa otak bayi sudah berisi hampir semua sel syaraf yang akan dimilikinya. Namun pola penyambungan antara sel harus dimantapkan. Dijelaskan lebih lanjut dalam majalah Pena Pendidikan (2007: 16) bahwa otak bayi sudah dilengkapi satu triliun glia. Sel glia ini membentuk semacam sarang yang melindungi dan memberi makan neuron. Ketika anak itu memasuki usia 3 tahun, sel otak anak telah membentuk sekitar 1.000 triliun jaringan koneksi (sinapsis). Jumlah sinapsis ini 2 kali lipat lebih banyak dari yang dimiliki orang dewasa. Setiap satu sel otak dapat terhubung dengan 15.000 sel lain. Ditegaskan pula dalam majalah Pena Pendidikan (2007: 16) bahwa jaringan koneksi yang jarang digunakan akan mati, sedangkan jaringan koneksi yang sering digunakan akan semakin kuat dan permanen. Setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima akan melahirkan sambungan baru dan memperkuat sambungan yang

sudah ada. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa selama dalam masa *golden age* anak tidak mendapat rangsangan yang tepat, anak jarang diajak bermain, disentuh, maka perkembangan otaknya tidak akan dapat berkembang dengan maksimal, yang kelak akan menentukan kecerdasan seorang anak.

Para ahli berpendapat bahwa ada hubungan yang erat antara kecerdasan dengan kreativitas. Seorang penulis kreatif bernama Eng Hock Chia (dalam Anik Pamilu, 2007: 11) menyatakan bahwa di dalam *Inteligenci Quotient* (IQ), bakat, dan kreativitas sebagian besar berasal dari pengaruh lingkungan dan keterampilan.

Menurut Seto Mulyadi (dalam Anik Pamilu, 2007: 11), antara kreativitas dan kecerdasan itu mempunyai hubungan yang sangat erat. Oleh karena itu, anak tidak boleh hanya dididik agar menjadi anak yang cerdas saja, akan tetapi harus pula dididik agar menjadi anak yang kreatif dan mempunyai emosi yang stabil. Seto Mulyadi (dalam Anik Pamilu, 2007: 11) juga menyatakan bahwa orientasi pendidikan pada saat ini, baik di sekolah maupun di rumah cenderung dominan pada permasalahan “bagaimana menciptakan anak yang cerdas secara logika, matematika, dan bahasa”, sementara untuk kecerdasan yang lain masih kurang mendapatkan perhatian dan porsi yang semestinya.

Wahyudin (2007: 6) menyatakan ibarat bangunan, pondasi bangunanlah yang akan menentukan wujud bangunan finalnya. Semakin kuat dan tinggi bangunan yang akan didirikan di atasnya, maka semakin dalam dan kuat pondasi yang harus dibangunnya. Untuk membangun pondasi yang kuat serta dalam, membutuhkan waktu yang lama. Demikian pula dengan kreativitas anak, seperti dikatakan Wahyudin (2007: 6-7), sebagai pondasi, anak sangat membutuhkan penggarapan

yang serius, tetapi karena sifat pondasi tersebut tidak tampak maka banyak orangtua yang mengabaikannya. Orangtua menganggapnya sepele dan tidak penting. Selanjutnya Wahyudin (2007: 7) menjelaskan bahwa pada kenyataannya sikap orangtua menyepelekan makna kreativitas sebab proses kreatif seorang anak cenderung merepotkan orangtua. Dalam hal ini orangtua semakin acuh dan tidak mengambil langkah-langkah penting untuk membangkitkan dan membina kreativitas anak. Wahyudin (2007: 7) juga menjelaskan bahwa apabila kreativitas ini tidak dikembangkan maka setelah dewasa dapat menjadi pribadi yang lembek, merepotkan orangtua, tidak memiliki inisiatif, dan tidak bertanggung jawab.

Kreativitas erat hubungannya pula dengan aktivitas berkesenian termasuk kreativitas seni rupa yang diwujudkan ke dalam aktivitas menggambar. Sumanto (2005: 10) menyatakan, kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan keterampilan dalam berkreaitivitas. Merangsang serta memupuk kreativitas semenjak usia dini adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mendapatkan anak yang kreatif. Anik Pamilu (2007: 2) menyatakan bahwa anak yang kreatif suka berkreasi. Dengan berkreasi ia akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya.

Selanjutnya Anik Pamilu (2007: 69) menjelaskan bahwa melakukan olah seni termasuk seni rupa merupakan salah satu aspek terpenting untuk meningkatkan kreativitas anak. Bukan berarti anak harus bisa menggambar atau melukis sebaik Affandi. Sesungguhnya kegiatan seni rupa merupakan sejumlah kegiatan dari mewarnai, menggambar, membentuk, dan lain sebagainya. Anik Pamilu (2007: 69)

menegaskan bahwa pada usia prasekolah, kemampuan imajinasi dan belajar seorang anak sangatlah besar. Anik Pamilu (2007: 69) menegaskan bahwa dengan memberikan kegiatan permainan kepada anak, aktivitas kesenian dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Termasuk aktivitas menggambar. Anik Pamilu (2007: 69) menjelaskan bahwa kegiatan menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri, dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual.

Fakta yang terjadi di lapangan, berdasarkan pengamatan langsung peneliti pada proses pembelajaran di TK ABA Kalakijo pada Kelompok B2 yang telah dilaksanakan pada tanggal 2, 3, dan 4 September 2013 mendapati kenyataan bahwa ketika pembelajaran berlangsung, guru dalam mengembangkan kreativitas menggambar pada anak dirasa masih sangat kurang. Pada kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan indikator bahasa: keaksaraan pada nomor 27 yang berbunyi membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri, masih belum sesuai. Banyak anak yang kurang antusias pada kegiatan tersebut. Masih banyak anak yang belum bisa menggambar sesuai dengan apa yang mereka inginkan, hanya ada beberapa anak saja yang dapat menuangkan idenya ke dalam kertas gambarnya, sementara yang lain masih kebingungan, kemudian mereka meniru dengan gambar temannya dalam satu kelompoknya.

Begitu pula dengan indikator fisik-motorik: motorik halus nomor 24 yang berbunyi menggambar (sesuai dengan tema) dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol, dan bahan-bahan alam) dengan rapi. Pada kegiatan ini guru mengajarkan anak cara menggambar bunga, guru memberikan contoh di depan cara menggambar bunga yang kemudian diikuti oleh anak-anak. Namun gambar yang di buat guru cenderung bentuknya seperti itu terus, kurang variatif. Padahal pada tema sebelumnya, pada tema lingkunganku guru sudah mengajarkan cara menggambar bunga yang seperti demikian. Bahkan cara mewarnai dan komposisi warna juga sama, tidak ada bedanya. Padahal kita tahu sendiri bentuk tanaman bunga itu beraneka ragam bentuknya, dan memiliki warna yang beraneka ragam pula. Hal ini menunjukkan jika guru kurang optimal dalam menyampaikan materi.

Dari permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang telah diuraikan tersebut di atas, sebenarnya dapat diatasi dengan diberikannya kegiatan pembelajaran melalui aktivitas menggambar yang di rancang dan di kemas lebih menarik. Karena hal ini dapat menstimulasi perkembangan kreativitas menggambar seorang anak. Sumanto (2006: 10) menyebutkan kemampuan-kemampuan dalam kreativitas menggambar tersebut adalah: 1) kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dalam menghasilkan sebuah gambar; 2) kemampuan untuk menguraikan dengan rinci gagasan tersebut melalui goresan-goresan gambar; 3) kemampuan untuk menghasilkan karya secara asli dan mandiri; 4) adanya kemampuan untuk menggambar dengan ciri yang berbeda dan unik; dan 5) adanya kemampuan untuk mengkombinasikan dalam sebuah karya gambar.

Aktivitas menggambar yang dapat menstimulasi kreativitas menggambar yaitu aktivitas menggambar yang diawali dengan menggambar bentuk dasar, kemudian anak menambahkan dengan goresan gambar bentuk-bentuk lainnya pada gambar bentuk dasar tersebut, yang kemudian anak dipebolehkan untuk mewarnainya secara bebas, sehingga melalui proses tersebut anak dapat menghasilkan sebuah karya gambar yang sifatnya unik dan kreatif. Oleh karenanya pada kajian penulisan dan penelitian ini akan membahas tentang fungsi aktivitas menggambar yang dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran dalam rangka pengembangan kreativitas menggambar pada anak usia dini.

B. Identifikasi masalah

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada yang telah diuraikan tersebut di atas maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang optimal dalam mengembangkan kreativitas menggambar pada anak.
2. Kreativitas menggambar anak belum berkembang optimal.
3. Penampilan guru kurang menarik dalam menyampaikan materi-materi kreativitas menggambar.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini fokus pada kegiatan menggambar untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak di TK ABA Kalakijo.

D. Rumusan masalah

Mengacu pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah kreativitas menggambar anak belum berkembang dengan optimal, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah cara untuk mengembangkan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kalakijo

E. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak melalui aktivitas menggambar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian tersebut diatas, maka harapan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk siswa

Kreativitas menggambar yang dimiliki anak berkembang.

2. Untuk Pendidik

Menambah data tentang cara mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas menggambar anak melalui aktivitas menggambar.

3. Untuk sekolah

Dapat menggunakan aktivitas menggambar sebagai salah satu alternatif cara untuk mengembangkan kreativitas menggambar di Taman Kanak-kanak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kreativitas Menggambar

1. Pengertian Kreativitas Menggambar

Secara umum kreativitas diartikan sebagai kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Hurlock (1980: 4) menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan imajinatif dan sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta perpaduan hubungan lama ke situasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru yang harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Dalam Departemen Pendidikan Nasional (2008: 9) dijelaskan bila kreativitas diartikan sebagai sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep, dan atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007: 9), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.

Masih berkaitan dengan kreativitas, menurut Rotherberg (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun Kintz dan Bruning (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), menyatakan bahwa kreativitas merupakan fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan mental intelektual. Ciri dan kemampuan mental seseorang dapat diamati melalui proses berpikir secara divergen, konvergen, menghayati, dan merasakan yang terungkap melalui bahasa, simbol, gambar, atau perilaku motorik. Sementara teori dari model kognitif yang dikemukakan oleh Torrance dan White (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), kreativitas sebagai proses dan fungsi berbagai kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Pada model kognitif ini mendasarkan teorinya pada asumsi bahwa kreativitas adalah proses dan hasil belajar individu terhadap lingkungan. Jadi pada kesimpulannya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan imajinatif dan sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 250) menggambar adalah membuat gambar atau melukis. Dalam Tarja Sudjana, Irin Tambrin, Tity Soegiarty, dan Maman Tocharman (2001: 1), menggambar diartikan dengan membuat gambar. Mengandung makna bahwa menggambar merupakan membuat tiruan benda yang berupa orang, binatang,

tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya yang dibuat pada bidang datar dengan alat yang menghasilkan jejak yang jelas dijelaskan. Dalam kajian lain, seperti dikutip dalam Saiful Haq (2008: 1), menggambar dipandang sebagai kegiatan suatu penguraian penjelasan untuk suatu keperluan sehingga cukup hanya dinyatakan dengan goresan-goresan dan coretan-coretan garis saja.

Menurut Soedarso (dalam Suwarna, 2007: 10) menggambar adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan garis warna. Dengan demikian menggambar merupakan bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi yang diungkapkan melalui garis, bentuk, warna dan tekstur. Dijelaskan pula dalam Suwarna (2007: 10) bahwa menggambar juga merupakan curahan isi jiwa seseorang yang bernuansa estetis, kreatif, harmonis, dan ekspresif, yang tidak terlepas dari sensitivitas, mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain yang melihatnya, dan hal ini dapat menimbulkan sesuatu.

Menurut Sumanto (2006: 6) kreativitas berkarya senirupa termasuk menggambar di artikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualisasikan kedalam komposisi suatu karya seni rupa yang didukung dengan kemampuan terampil yang dimilikinya.

Mengacu pada uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan, kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan

sederhana yang merupakan hasil dari gagasan, pemikiran, konsep, dan langkah-langkah yang baru.

Kreativitas menggambar dalam penelitian ini yaitu kemampuan seorang anak untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya adalah gambar dapat berupa tiruan objek, bentuk ataupun fantasi/hasil imajinasi anak yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana yang merupakan hasil gagasan, ide-ide kreatif, pemikiran, dan konsep asli buatan anak.

2. Karakteristik atau Ciri-ciri Kreativitas Menggambar

Para ahli berpendapat bahwa kreativitas memiliki beberapa ciri-ciri dan karakteristik. Ciri-ciri tersebut biasanya dapat dilihat dari sifat dan sikap seseorang. Hurlock (1980: 5) mendeskripsikan bahwa karakteristik kreativitas terdiri dari beberapa unsur, yang di antaranya yaitu:

- a. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.
- b. Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- c. Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- d. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- e. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir; tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.

- f. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- g. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.

Dijelaskan pula bahwa keempat ciri atau karakteristik tersebut harus merupakan suatu kesatuan yang utuh. Sementara itu Guilford (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9) mengemukakan sifat-sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- a. Kelancaran (*fluency*), merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*), merupakan kemampuan untuk mengemukakan beragam pemecahan masalah.
- c. Keaslian (*originality*), merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
- d. Kerincian (*elaboration*), merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci.
- e. Perumusan kembali (*redefinition*) merupakan kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Anik Pemilu (2007: 15) mengatakan bahwa ciri-ciri anak kreatif biasanya memiliki sifat-sifat yang antara lain: a) selalu ingin tahu; b) memiliki minat yang sangat luas; dan c) suka melakukan aktivitas yang kreatif. Selanjutnya Anik Pamilu

(2007: 16-17) mendeskripsikan tentang ciri seseorang dikatakan kreatif, adalah sebagai berikut: a) memiliki spontanitas dan energi yang luar biasa; b) memiliki sifat sebagai petualang; c) memiliki rasa humor yang tinggi; d) dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut; e) memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu ide yang baru, konsep-konsep ataupun keinginan-keinginan yang diimajinasikan yang dituangkan menjadi berbagai penemuan, karya sastra, ataupun seni.

Menurut Lowenfeld (dalam Sumanto, 2006: 9) karakteristik kreativitas dalam berkarya senirupa adalah seperangkat kemampuan seseorang meliputi: a) kepekaan mengamati berbagai masalah dengan indera; b) kelancaran dalam mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah; c) keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya; d) kemampuan merespon atau membuahkan gagasan dalam originalitas yang biasa atau umum ditemukan; e) kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni; f) kemampuan mengabstraksi hal-hal yang bersifat umum dan mengaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik; g) kemampuan memadukan atau mengkombinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh; dan h) kemampuan menata secara terpadu dari keseluruhan unsur-unsur seni ke dalam tatanan yang selaras.

Sumanto (2006: 10) menegaskan bahwa proses penciptaan sebuah karya dari kreativitas menggambar bukan hanya berupa kepandaian secara fisik saja dalam proses berkaryanya, melainkan juga termasuk kemampuan mencurahkan segenap potensi pribadi, baik berupa bakat, kepekaan, pengalaman, dan sebagainya. Sumanto (2006: 10) menyebutkan proses penciptaan sebuah karya tersebut adalah sebagai

berikut: a) mengolah media ungkap sesuai alat yang digunakan sewaktu berkarya; b) ketepatan dalam mewujudkan gagasan ke dalam karya; dan c) kecekatan atau keahlian tangan dalam menerapkan teknik-teknik dalam berkarya.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas menggambar memiliki karakteristik yakni: kreativitas menggambar merupakan proses yang mengarah pada sebuah penciptaan sesuatu hal yang baru. Penciptaan tersebut timbul dari sebuah pemikiran, merupakan suatu cara berpikir, kemampuan untuk mencipta gambar-gambar yang dihasilkan dari gagasan-gagasan dan originalitas, serta merupakan bentuk imajinasi.

Aspek-aspek kreativitas yang digunakan sebagai dasar pembuatan instrumen dalam penelitian ini adalah: kelancaran (*fluency*), merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keaslian (*originality*), merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, kerincian (*elaboration*), merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci. Sementara untuk: keluwesan (*flexibility*), merupakan kemampuan untuk mengemukakan beragam pemecahan masalah, dan perumusan kembali (*redefinition*) merupakan kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain, tidak digunakan sebagai dasar pembuatan instrumen penelitian karena dirasa hal tersebut kurang sesuai jika di ukur dengan kemampuan pada tahap perkembangan pendidikan anak usia dini.

3. Tahap Perkembangan Kreativitas Menggambar pada Anak

Orangtua, pengasuh, dan pendidik hendaknya tahu akan tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak, namun pada kenyataannya orangtua, pengasuh,

ataupun pendidik sering mengabaikan tahapan perkembangan kreativitas ini. Oleh karenanya berikut disajikan tahapan-tahapan atau periode kritis dalam perkembangan kreativitas seseorang.

Hurlock (1980: 8) mendeskripsikan periode kritis dalam perkembangan kreativitas, yaitu:

a. Usia 5 sampai 6 tahun

Usia ini merupakan masa dimana anak harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.

b. Usia 8 sampai 10 tahun

Keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok sosialnya mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola kelompoknya tersebut.

c. Usia 13 sampai 15 tahun

Seperti halnya anak yang berada pada usia dalam kelompoknya, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.

d. Usia 17 sampai 19 tahun

Pada usia ini pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas.

Pendapat lain mengemukakan tahap kritis perkembangan kreativitas anak, menurut Gowan (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 11) bahwa terdapat tiga tahapan kritis perkembangan kreativitas yang sangat penting bagi pendidikan, yaitu:

a. Tahap inisiatif (usia 4-6 tahun)

Pada tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui aktivitas bermain.

b. Tahap kerajinan (usia 7-12 tahun)

Pada tahap ini terjadi *creativity drop*, yaitu suatu gejala menurunnya kreativitas anak, karena energi psikisnya diarahkan kepada tugas dan belajar di sekolah yang berpola konvergen.

c. Tahap identitas (usia 13-18 tahun)

Proses kreatif anak mendapat dukungan dari perkembangan kemampuan intelektual, yaitu: berpikir formal, konseptual, analitis, kritis, dan evaluatif, kemampuan hubungan sosial, kesadaran akan tatanan kehidupan sosial serta nilai-nilai moral dan religius mulai terbentuk.

Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 61) menjelaskan tentang tahap perkembangan kreativitas seseorang, bahwa tahap potensi kreatif ini sudah mulai dapat diamati oleh orang dewasa melalui permainan-permainan yang anak lakukan. Kemudian secara bertahap sejalan dengan perkembangannya, kreativitas ini berkembang pada area kehidupan lain seperti saat anak melakukan tugas-tugas sekolahnya dan di tempat pekerjaannya kelak.

Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 61) juga menjelaskan bahwa pada umumnya hasil kreativitas seseorang mencapai puncaknya pada usia tiga puluh sampai empat puluhan. Setelah itu kreativitas tidak lagi berkembang atau bahkan menurun. Mengapa demikian, menurut para ahli, salah satu penyebabnya adalah faktor lingkungan seperti tekanan keuangan, kurangnya waktu luang, atau kondisi kesehatan.

Sumanto (2006: 30) menjelaskan bahwa anak yang berada pada usia TK-SD adalah masa keemasan kreatif, yang mana anak-anak mengalami masa peka dalam perkembangan kreativitasnya. Selanjutnya menurut Lowenfeld (dalam Sumanto, 2006: 30) menjelaskan tahap perkembangan kreativitas menggambar pada anak, yang mana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari perkembangan keterampilan menggambar anak, yakni: a) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun; b) masa pra-bagan sekitar usia 4-7 tahun; c) masa bagan/skematis sekitar usia 9-11 tahun; d) masa permulaan realism sekitar usia 9-11 tahun; dan e) masa realism semu sekitar usia 11-13 tahun.

Dari uraian tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, dalam perkembangan kreativitas menggambar anak PAUD yang mana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari bakat serta keterampilan, berada pada tahap masa goresan (usia 2-4 tahun) dan pada tahap inisiatif (usia 4-6 tahun). Pada masa awal kreativitas ini sangatlah dipengaruhi oleh sikap orang tua. Anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya apabila orang tua mendukung anak, misalnya dengan menyediakan berbagai sarana stimulasi yang memungkinkan potensi kreatif itu muncul dan berkembang.

4. Manfaat Kreativitas Menggambar Bagi Anak

Terdapat sejumlah alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan kepada anak sejak usia dini. Munandar (dalam Suratno, 2005: 5), merumuskan empat alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, adalah sebagai berikut:

a. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain. Menurut Maslow diperlukan kreativitas yang berfungsi untuk memanifestasikan dirinya diperlukan untuk perwujudan diri.

b. Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan

Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan.

c. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi yang bersangkutan.

d. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru, dan menguasai teknologi baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih baik dibandingkan yang tidak memilikinya.

Hurlock (1980: 6) menyatakan bahwa kreativitas memiliki banyak nilai yang penting bagi anak, namun nilai-nilai kreativitas yang penting ini hampir sama sekali

diabaikan. Selanjutnya Hurlock (1980: 6) menjelaskan nilai kreativitas tersebut bagi anak, sebagai berikut:

- a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar. Penghargaan mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.
- b. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya yang merupakan pusat kegiatan hidup mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.
- c. Dengan bertambahnya usia anak prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka. Kreativitas yang membantu mereka mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. Kreativitas memberi sumbangan pada kepemimpinan. Pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu kepada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok. Di samping kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kreativitas, apabila kreativitas itu memberi rasa puas dalam memainkan peran sebagai pemimpin, hal ini akan menjamin adegan penyesuaian sosial dan pribadi yang baik.

Utami Munandar (2009: 9) menyatakan bahwa kreativitas memiliki peran yang penting terhadap prestasi anak di sekolah. Torrance (dalam Utami Munandar, 2009: 9) mengajukan hipotesis bahwa daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas

dari subjek yang kreativitasnya tinggi dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingatan dan faktor-faktor lain yang diukur oleh tes inteligensi tradisional.

Selanjutnya fokus pada manfaat kreativitas seni rupa bagi siswa menurut Sumanto (2006: 21) adalah:

- a. Menimbulkan kepuasan, kegembiraan dan kesenangan karena menggambar merupakan media ekspresi untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran melalui kreativitas menggambar.
- b. Kreativitas seni rupa memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan saat anak melakukan kegiatan ini karena seni rupa termasuk menggambar dapat menjadi media anak untuk bermain.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa kreativitas menggambar memiliki banyak manfaat bagi anak. Bagi perkembangannya, kreativitas menggambar ini memberikan kesenangan, kepuasan, dan kegembiraan karena menggambar merupakan media ekspresi untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran. Kreativitas menggambar memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan dan keterampilan saat anak melakukan kegiatan menggambar karena menggambar menjadi media anak untuk bermain.

5. Faktor-faktor Pendorong Kreativitas Menggambar pada Anak

Pada dasarnya semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Hurlock (1980: 11) menyatakan seperti halnya pada potensi lain, kreativitas perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Hurlock (1980: 11) mendeskripsikan kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas, adalah sebagai berikut:

a. Waktu

Artinya untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

b. Kesempatan menyendiri

Artinya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan bahwa anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

d. Sarana

Artinya sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang

Artinya lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan

dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

f. Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif

Artinya orangtua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.

g. Cara mendidik anak

Artinya mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkan kreativitas anak.

h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Artinya kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Puleski (dalam Hurlock, 1980: 11) mengatakan bahwa anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi.

Selanjutnya dalam Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 62) menjelaskan tentang kondisi yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak, adalah: a) Agar anak kreatif, anak perlu waktu yang cukup untuk bermain dengan ide dan konsepnya; b) bebas dari tekanan kelompok sosial; c) adanya dukungan (*support*) dari lingkungan; d) materi yang cukup; d) alat-alat bermain, serta material lain perlu diberikan untuk merangsang uji coba dan eksplorasi; e) lingkungan yang merangsang; f) hubungan orangtua-anak yang tidak mengikat, yaitu tidak terlalu melindungi dan mengatur; g) pola asuh demokratis dan permisif; h) ada kesempatan mendapatkan pengetahuan.

Sumanto (2005: 42) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak pada pendidikan anak usia dini: a) sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi; b) lingkungan sekolah yang teratur, bersih, dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas; c) kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi dan; d) peran serta masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan pendidikan anak antara lain dengan menyediakan kebutuhan media/bahan praktek seni rupa bagi putra-putrinya.

Selanjutnya Sumanto (2006: 37) menjelaskan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas senirupa anak, yaitu: a) memberikan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan anak; b) berada dalam suasana santai tanpa adanya tekanan untuk berprestasi; c) memberikan fasilitas-fasilitas media dalam berkarya; d) memberikan motivasi dan rangsangan sebelum dan saat membuat karya; e) menyediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan tersebut; dan f) memajang/memamerkan hasil kreasi anak pada tempat/ruang kelas.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perlunya kondisi yang mendukung agar kreativitas menggambar anak dapat meningkat. Di antaranya adalah adanya waktu luang atau kesempatan, adanya dukungan dari lingkungan, sarana seperti alat-alat untuk menggambar yang mendukung. Demikian pula lingkungan sekolah juga memiliki peran untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak di antaranya: a) memberikan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan anak; b) berada dalam suasana santai tanpa adanya tekanan untuk berprestasi; c) memberikan fasilitas-fasilitas media dalam berkarya; d)

memberikan motivasi dan rangsangan sebelum dan saat membuat karya; e) menyediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan tersebut; dan f) memajang/memamerkan hasil kreasi anak pada tempat/ruang kelas. Yang tak kalah penting adalah kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi, serta peran serta masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan pendidikan anak.

B. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak usia 0 sampai dengan 6 tahun. Dengan demikian pendidikan anak usia dini adalah layanan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam Undang-undang tersebut jelas tertuang bahwa anak usia dini adalah anak dengan usia 0 sampai dengan 6 tahun, namun beberapa ahli juga berpendapat bahwa anak usia dini adalah anak dengan usia antara 0 sampai dengan 8 tahun.

Ebbeck (dalam Hibana S. Rahman, 2005: 3) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur 8 tahun. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Yuliani Nurani Sujiono (2009: 1) yang

menyatakan bahwa konsep pendidikan anak usia dini adalah anak usia 0 sampai dengan 8 tahun yang merupakan masa usia kritis yang akan menentukan pada proses serta hasil pada tahap selanjutnya. Demikian pula dengan Hibana S. Rahman (2005: 4) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Sebelum adanya konsep tentang Pendidikan Anak Usia Dini sebenarnya kita sudah lebih dulu mengenal tentang konsep pendidikan prasekolah. Konsep pendidikan prasekolah lebih dikenal dan disosialisasikan sebelumnya daripada konsep tentang pendidikan anak usia dini. Bertalian dengan hal tersebut, Hibana S. Rahman (2005: 4-5) mendeskripsikan hakikat pendidikan prasekolah, yaitu:

- a. Pusat pengembangan kepribadian anak (*child development centre*) artinya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani serta mengembangkan bakat-bakatnya secara optimal. Selain itu juga memberikan bimbingan yang seksama agar anak-anak memiliki sifat-sifat, nilai-nilai, dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat.
- b. Pusat kesejahteraan anak (*child welfare centre*), maksudnya Taman Kanak-kanak memberikan pembinaan kesejahteraan yang diperlukan anak dalam masa mudanya untuk mencegah timbulnya akibat yang negatif di kemudian hari.
- c. Sebagai usaha untuk membantu orangtua atau keluarga, yakni membantu kehidupan jasmani dan rohani anak yang diperlukan bagi pengembangan kepribadiannya.

- d. Sebagai usaha untuk memajukan masyarakat khususnya masyarakat pedesaan yakni dengan membina generasi muda sedini mungkin secara terencana, mantap, serta penuh tanggung jawab.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pendidikan yang diberikan kepada anak mulai dari usia 0 sampai dengan 8 tahun yang meliputi pendidikan keluarga, dilanjutkan dengan *play group*/satuan paud sejenis/taman penitipan anak/Taman Kanak-kanak dan SD kelas awal.

Pendidikan Anak Usia Dini dalam penelitian ini adalah bentuk pelayanan yang diberikan kepada anak usia Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilakukan pada anak Kelompok B2 dengan usia 5 sampai 6 tahun. Dalam penelitian ini anak diberikan stimulasi secara bertahap agar kreativitas menggambar anak dapat berkembang dengan baik.

2. Fokus Pendidikan Anak Usia Dini

Para ahli berpendapat bahwa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009: 48) menyatakan bahwa usia dini merupakan usia emas (*golden age*) dimana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Oleh karenanya, pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimilikinya untuk dikembangkan seoptimal mungkin secara menyenangkan,

bergembira-ria, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas. Dijelaskan pula dalam Harun Rasyid, dkk. (2009: 48) bahwa dalam pengembangan seluruh potensi ini, juga harus memperhatikan kondisi sosial, kultur, keyakinan, dan kepercayaan, agama serta nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan masyarakat di mana mereka berada. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Namun Slamet Suyanto (2003: 7) menjelaskan bahwa guru atau orangtua sering mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa. Akibatnya apa yang diajarkan orangtua sulit untuk diterima anak. Selanjutnya Slamet Suyanto (2003: 7) menjelaskan bahwa gejala ini terlihat dari banyaknya hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orangtua, dan sebaliknya banyak hal yang disukai orangtua tidak disukai anak.

Pada umumnya semua anak menyukai kegiatan bermain. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2005: 91) bermain merupakan dunia kerja anak usia prasekolah. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, sosial emosional. Ketiga aspek tersebut saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Mengacu hal tersebut, oleh karenanya proses pendidikan anak usia dini harus tercipta pada situasi bermain yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 16) juga menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain. Selain itu Tadkiroatun Musfiroh (2009: 16) juga memaparkan beberapa prinsip pendidikan untuk anak usia dini khususnya untuk anak usia Taman Kanak-kanak, yaitu:

- a. TK merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah. Untuk itu, TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- b. Masing-masing anak perlu memperoleh perhatian yang bersifat individual, sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia TK
- c. Perkembangan adalah hasil proses kematangan dan proses belajar.
- d. Kegiatan belajar di TK adalah pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari.
- e. Sifat kegiatan belajar di TK adalah pengembangan kemampuan yang telah diperoleh di rumah.
- f. Bermain merupakan cara paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat kita simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini haruslah memperhatikan seluruh potensi yang dimilikinya untuk dikembangkan seoptimal mungkin. Proses pendidikan anak usia dini haruslah tercipta suasana yang menyenangkan yaitu mengacu pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

C. Aktivitas Menggambar

1. Pengertian Menggambar

Secara umum menggambar merupakan kegiatan melakukan coret-coretan hingga membentuk wujud gambar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 250), menggambar adalah membuat gambar. Sumanto (2006: 13) menyatakan, menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-

benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas, atau dinding). Menurut Affandi (dalam Saiful Haq, 2008: 2), menggambar dan melukis merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana.

HM. Affandi (2006: 4) menyatakan bahwa menggambar dan melukis memiliki pengertian yang berbeda. Menggambar diartikan sebagai suatu penguraian penjelasan untuk suatu keperluan sehingga cukup hanya dinyatakan dengan goresan-goresan garis saja sedangkan melukis diartikan sebagai ungkapan pikiran dan perasaan (ekspresi) melalui unsur-unsur yang lebih kompleks termasuk bidang, warna, tekstur, volume, dengan kaidah-kaidah tertentu. Namun Hajar Pamadhi (dalam Saiful Haq, 2008: 2) memberikan pernyataan bahwa menggambar dan melukis secara substansial hal tersebut adalah sama, yaitu usaha untuk menyatakan pikiran, gagasan, angan-angan, khayalan, serta kenyataan anak keseharian. Namun menggambar lebih cenderung banyak garis, sedang melukis lebih cenderung banyak menggunakan warna. Tarja Sudjana, dkk. (2001: 1) menjelaskan, menggambar dikenal juga dengan istilah menggambar alam benda. Menggambar seakan-akan memindahkan benda tersebut ke dalam sebuah bidang gambar tanpa adanya suatu perubahan. Muharam E. dan Warti Sudaryati (1992: 95) menjelaskan pada hakikatnya menggambar adalah penyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi.

Berdasar pada pengertian-pengertian tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menggambar adalah membuat gambar dengan cara menggoreskan

benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas, atau dinding) yang merupakan perwujudan bayangan-angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana.

Aktivitas menggambar dalam penelitian ini adalah proses ketika anak membuat gambar dengan cara menggoreskan pensil atau spidol pada selembar kertas, yang merupakan suatu pernyataan yang berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana.

2. Jenis-jenis Menggambar

Kegiatan menggambar dapat dibedakan berdasarkan pada kebutuhan, fungsi dan cara pembuatannya. Tarja Sudjana, dkk. (2001: 2) mengemukakan bahwa pada masa sekarang ini, menggambar banyak dibutuhkan dan digunakan dalam berbagai kegiatan, dapat dicontohkan gambar yang dipergunakan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, dan pendidikan. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, maka muncul berbagai macam jenis menggambar sesuai dengan fungsinya, Tarja sudjana, dkk. (2001: 2) mendeskripsikannya antara lain: a) menggambar bentuk; b) menggambar dekoratif; c) menggambar ekspresif; d) menggambar ilustratif; e) menggambar disain reklame; dan f) menggambar perspektif.

Sumanto (2005: 48) membedakan jenis kegiatan menggambar yang didasarkan pada cara pembuatannya, yang di antaranya adalah:

- a. Menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai bantuan alat-alat lain seperti mistar, jangka dan sejenisnya. Terdapat ciri gambar yang bebas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual.
- b. Menggambar yang dibuat dengan bantuan peralatan mistar, penggaris, jangka, busur derajat, dan sablon. Terdapat ciri yang terikat, statis, dan tidak spontan.

Sumanto (2005: 48) menegaskan bahwa pembelajaran menggambar yang sesuai di Kelompok Bermain atau di Taman Kanak-kanak bukanlah menggambar yang dibuat dengan bantuan mistar dan sejenisnya melainkan adalah macam menggambar yang bersifat bebas itulah yang dilatihkan kepada anak. Yang antara lain macamnya adalah melatih menggambar bebas, menggambar imajinatif, mewarnai gambar dan lainnya.

Dari definisi-definisi tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis kegiatan menggambar dapat dibedakan berdasarkan cara pembuatannya ataupun sesuai dengan fungsinya. Kegiatan menggambar yang dapat diberikan pada anak usia dini antara lain: menggambar bentuk, menggambar tematis, menggambar non tematis, dan menggambar bebas. Ada pun jenis menggambar dalam penelitian ini adalah jenis menggambar bebas, menggambar bentuk dan menggambar tematis.

3. Tujuan dan Manfaat menggambar bagi anak

Banyak pakar mengutarakan tujuan dan fungsi menggambar bagi anak usia dini. Menurut Ade Hensuska (2005: 2) melalui aktivitas menggambar, anak dapat menorehkan perasaan, mengungkapkan perasaan, mengungkapkan keinginan, dan menceritakan pengalaman. Selain itu dengan aktivitas menggambar juga bisa melatih kemampuan kreatif anak.

Hal ini sejalan dengan Hajar Pamadhi (dalam Saiful Haq, 2008: 4) yang menyatakan bahwa menggambar memiliki tujuan yang antara lain: a) alat untuk mengutarakan/ekspresi isi hati, pendapat maupun gagasan; b) media fantasi, imajinasi dan sekaligus sublimasi; c) stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menumbuhkan gagasan baru; dan c) alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi.

Sumanto (2005: 49) menyatakan bahwa tujuan aktivitas menggambar pada pendidikan anak usia dini ini dimaksudkan agar kemampuan berolah senirupa yang diwujudkan dengan keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, pengamatan kedalam goresan garis, bentuk, dan warna sesuai alat gambar yang digunakannya. Dengan demikian pembelajaran menggambar yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini adalah dengan jenis menggambar bebas, menggambar imajinatif, dan mewarnainya.

Fungsi seni menggambar bagi anak usia dini seperti dikutip dari buku *Jurus-jurus menggambar dan mewarnai dari nol* karya Saiful Haq (2008: 4) menyebutkan fungsi seni menggambar antara lain: a) sebagai ekspresi; b) sebagai catatan harian; c) melatih kepekaan rasa; d) menambah wawasan budaya; dan e) melatih rasa kebersamaan.

Sebuah peribahasa yang tertulis dalam buku karya Affandi dan Dewabroto (dalam Suwarna, 2007: 18), mengatakan bahwa “gambar mengandung seribu bahasa”. Peribahasa ini mencerminkan bahwa aktivitas menggambar merupakan pengucapan batin yang diwujudkan agar dapat dibaca, dipahami oleh orang lain yang melihatnya. Hasil dari gambar tersebut merupakan visualisasi gejolak jiwa bagaikan serangkaian kata-kata yang terungkap sebagai ucapan batin yang syarat dengan

nuansa manusiawi. Hal ini akan sangat berguna bagi anak yang ada pada masa perkembangan mental, akal, kepribadian, dan sikap sosialnya. Mengapa demikian, dijelaskan dalam Suwarna (2007: 19) karena di dalam gambar tadi terdapat unsur pembentukan fungsi-fungsi jiwa pembentukan yang sangat menentukan terbentuknya keharmonisan lahir dan batin.

As'adi Muhammad (2009: 15-27) mendeskripsikan bahwa kegiatan menggambar dan mewarnai memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini, yakni:

a. Merangsang dan membangkitkan otak kanan

Dengan memberikan pelajaran atau pelatihan mengenai menggambar dan mewarnai, otak kanan anak akan terasah, yang akhirnya akan membuatnya mempunyai kreativitas yang tinggi.

b. Menumbuhkan kreativitas

Lewat menggambar, anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Lewat gambar yang dibuatnya, anak bisa menuangkan segala gagasan dan pendapat-pendapat yang terpendam. Dengan demikian, tidaklah keliru jika dikatakan bahwa gambar dapat meningkatkan kreativitas anak.

c. Membuka wawasan

Sebagai contoh anak sedang belajar menggambar seekor kuda yang tengah merumput di kehijauan padang lapang. Dalam menggambar kuda tersebut, anak pasti akan banyak berusaha mengetahui apa saja yang ada di sekitar hewan tersebut.

d. Lukisan, cermin kreativitas dan kecerdasan anak

Apapun hasil lukisan yang tertuang, merupakan hasil gagasan dan kemampuan anak. Jika anak mempunyai kreativitas dan kecerdasan yang tinggi, maka lukisan yang dihasilkannya akan baik. Tetapi jika tidak, maka lukisan akan terlihat biasa-biasa saja, bahkan kualitasnya akan cenderung di bawah standar lukisan anak pada umumnya.

Perlu diketahui pula pendapat Rodowski (dalam Suwarna, 2007: 19) yang dalam penelitiannya "*Columbus Public School*" menyatakan bahwa anak yang mendapatkan pelajaran menggambar akan: a) mengalami kegembiraan dan semangat bersekolah tinggi; b) memperoleh kedisiplinan yang positif; c) keterampilan membaca lebih tinggi 65%; d) telaah komprehensif kemampuan memahami bacaan lebih tinggi 41%; e) konsep matematikanya lebih tinggi 63%; dan f) penerapan konsep matematikanya lebih maju 25%.

Selanjutnya Hajar Pamadhi, Evan Sukardi S., dan Azizah Muis (2010: 2.11) menjelaskan tentang fungsi menggambar bagi anak. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: a) menggambar sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk); b) menggambar sebagai media mencurahkan perasaan; c) menggambar sebagai alat bermain; d) menggambar melatih ingatan; e) menggambar melatih berpikir komprehensif (menyeluruh); f) menggambar sebagai media sublimasi perasaan, g) menggambar melatih keseimbangan; h) menggambar mengembangkan kecakapan emosional; i) menggambar melatih kreativitas anak; dan j) menggambar melatih ketelitian melalui pengamatan langsung.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya kegiatan menggambar ini dapat memberikan manfaat yang baik kepada anak. Di antaranya dapat melatih ingatan, media sublimasi perasaan, mengembangkan kecakapan emosional, merangsang dan membangkitkan otak kanan, membuka wawasan, serta melatih kreativitas. Selain itu, manfaat yang tak dapat dilihat secara langsung, anak yang mendapatkan kegiatan menggambar mengalami kegembiraan dan semangat bersekolah, disiplin positif, memiliki keterampilan membaca dan memahami bacaan, dan konsep serta penerapan konsep matematika mereka lebih maju.

Tujuan menggambar dalam penelitian ini adalah sebagai media mencurahkan perasaan dan ide-ide/gagasan yang dimiliki anak, sebagai alat/media untuk bermain, dan sebagai alat untuk melatih serta mengembangkan kreativitas anak khususnya kreativitas menggambar. Dan manfaat menggambar dalam penelitian ini adalah anak akan mengalami kegembiraan, anak terampil dalam menggambar, dan kreativitas menggambar anak berkembang dengan baik.

4. Tahapan Perkembangan Menggambar Anak

Pada kegiatan menggambar terdapat juga tingkat-tingkat perkembangan kepekaan yang dapat digunakan dan ditentukan sebagai pembinaan yang tepat untuk anak. Dalam Saiful Haq (2008: 9) mendeskripsikan perkembangan gambar/goresan anak, yang antara lain:

a. Scribble Stage

Masa corengan pada usia 2-4 tahun. Diawali dengan memberi judul gambar tidak tetap sampai yakin judulnya

b. Pre Schematic Stage

Masa pra bagan pada usia 4-7 tahun. Diawali dengan menggambar simbol figur.

c. Schematic Stage

Masa bagan pada usia 7-9 tahun. Diawali dengan menggambar bentuk yang lengkap dengan cerita, sudah mulai ada perbedaan anak laki-laki dan perempuan.

d. Pseudo-realism Stage

Masa realisme semu pada usia 9-11 tahun. Menggambar bentuk-bentuk dinamis bagi anak laki-laki dan perempuan lebih statis dengan mengungkap keadaan lingkungan non fisik.

e. Realism Stage

Masa realisme pada usia 12-15 tahun. Bentuk-bentuk figur manusia lebih disenangi, dan lebih mengungkap gambar tokoh idola.

Dijelaskan lebih rinci dalam Muharam E. dan Warti Sudaryati (1992: 36-51) tentang periode perkembangan gambar anak. Berikut diuraikan secara umum perkembangan gambar anak menurut periode dan kemampuannya:

a. Masa mencoreng (umur 2-4 tahun)

Anak belum dapat mengendalikan gerakan tangannya. Hasil goresan tidak menentu. Kemudian anak menyadari gerakan tangan dan goresannya, maka berubahlah goresannya menjadi beraneka ragam bentuk, dari goresan yang berupa garis-garis panjang, garis-garis pendek yang tidak menentu arahnya dan diulang-ulang, hingga berkembang menjadi bentuk seperti benang kusut.

b. Masa Pra-bagan (umur 4-7 tahun)

Pada masa ini anak mulai dapat mengendalikan tangannya. Garis yang dihasilkan tidak corang-coreng lagi. Anak mulai membandingkan karyanya dengan obyek yang dilihat. Kemudian menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitarnya.

c. Masa Bagan (umur 7-9 tahun)

Bagan ialah konsep tentang bentuk dasar dari suatu objek final. Pengamatan anak bertambah teliti. Anak tahu hubungan alam sekitarnya dengan dirinya.

d. Masa permulaan realisme (usia 9-11 tahun)

Realisme bukan diartikan dengan meniru alam yang tepat tetapi sebagai usaha untuk konsep visual anak-anak yang masih memandang secara subjektif. Jadi gambarnya belum sesuai benar dengan objek.

e. Masa naturalistik semu (usia 11-13 tahun)

Masa ini dikatakan sebagai usia berpikir. Anak mulai menjadi kritis terhadap karyanya sendiri. Anak tidak lagi menggambar apa yang diketahui tetapi yang dilihatnya.

Dalam Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 9-10) mendeskripsikan 3 tahap perkembangan menggambar pada anak, yakni:

a. Tahap pertama, tahap mencoret sembarangan

Tahap ini biasa terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motoriknya, sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu, seperti benang kusut.

b. Tahap kedua, tahap mencoret terkendali

Tahap ini juga biasa terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak mulai menyadari adanya hubungan antara gerakan tangan dengan hasil goresannya. Maka berubahlah goresan menjadi garis panjang, kemudian lingkara-lingkaran.

c. Tahap ketiga, tahap menamakan coretan

Pada usia 3, 5-4 tahun, pergelangan tangan sudah lebih luwes. Mereka sudah lebih mahir menguasai gerakan tangan sehingga hasil goresannya pun sudah lebih berbentuk. Sekalipun masih berupa garis atau lingkaran, anak biasanya memberi nama pada goresan yang dibuatnya.

Dijelaskan pula oleh Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 10) bahwa pada usia 5-6 tahun, seiring dengan berkembangnya kemampuan motorik dan konsep-konsep yang dimiliki, gambar anak pun sudah menunjukkan kemiripan dengan obyek yang digambar. Objek yang mereka gambar pun biasanya lebih bervariasi. Hal ini disebabkan oleh pengalaman hidup mereka yang sudah lebih kaya.

Dari berbagai deskripsi tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap tahap perkembangan menggambar anak memiliki corak dan warna yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan pengaruh kematangan usianya, perkembangan kemampuan motoriknya, serta konsep-konsep yang dimiliki anak berdasarkan pengalaman hidup mereka yang sudah lebih kaya.

5. Faktor yang Mempengaruhi Menggambar Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi mengapa kegiatan menggambar perlu diberikan dan dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Sumanto (2005: 23) menjelaskan bahwa sejalan dengan fungsi dan

tujuan pendidikan anak, maka untuk pengembangan senirupa (termasuk menggambar) pada pendidikan anak, hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis berolah senirupa.

Diah Sukrisnawati dan Syamsuri Jari (1993: 38) menyatakan tidak kalah dengan berbagai cabang kesenian lainnya, seni rupa juga bisa digunakan untuk menunjang keefektifan dan efisiensi pada pengajaran. Karena pada dasarnya anak-anak suka sekali menggambar, mewarnai, melipat dan menempel kertas serta membuat dan menyusun sesuatu. Hal ini semua disebabkan karena nalurinya yang besar untuk mengetahui, menyelidiki, mencoba dan berbuat. Ditegaskan pula oleh Diah Sukrisnawati dan Syamsuri Jari (1993: 38) bahwa bila digunakan sebaik-baiknya, seni rupa sangat bermanfaat untuk mempermudah dan mempercepat anak-anak dalam menyerap bahan pelajaran, memfokuskan perhatian mereka terhadap pengajaran, dan lebih dari itu adalah menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Dalam Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 10) dijelaskan bahwa anak mempunyai dorongan emosi yang butuh pelepasan. Oleh karenanya, sesuai dengan kondisi emosinya, ekspresi kesedihan, kekhawatiran dan kondisi-kondisi emosi lainnya dapat terlihat dari garis, bentuk, tema, dan warna-warna yang digunakan anak dalam gambarnya. Mengandung makna bahwa aktivitas menggambar ini perlu diberikan pada pendidikan anak, dengan alasan untuk pelepasan dan dorongan emosi yang ada dalam diri anak.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan seni rupa, baik itu berupa kegiatan menggambar perlu diberikan kepada anak usia dini karena kegiatan tersebut dapat menunjang efektivitas dan efisiensi pada pengajaran karena pada dasarnya anak-anak suka sekali menggambar hal ini disebabkan karena nalurinya yang eksploratif. Disamping itu kegiatan menggambar ini dapat digunakan sebagai media pelepasan dan dorongan emosi yang ada dalam diri.

6. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini: guru memberikan aktivitas menggambar dengan cara yang menarik, kemudian guru memberikan stimulasi ide-ide kreatif pada awal pemberian tindakan, selanjutnya peneliti serta guru senantiasa memberikan dorongan, motivasi, *reward* selama aktivitas menggambar ini berlangsung, dan dengan diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan berlanjut maka kreativitas menggambar anak dapat berkembang optimal.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan beberapa faktor yang dapat dilihat di lapangan, maka dapat digarisbawahi bahwa aktivitas menggambar yang diberikan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan kreativitas menggambar pada anak, khususnya pada anak usia 4 sampai dengan 6 tahun. Ketika pendidik memberikan aktivitas menggambar maka kreativitas menggambar pada anak akan berkembang secara optimal.

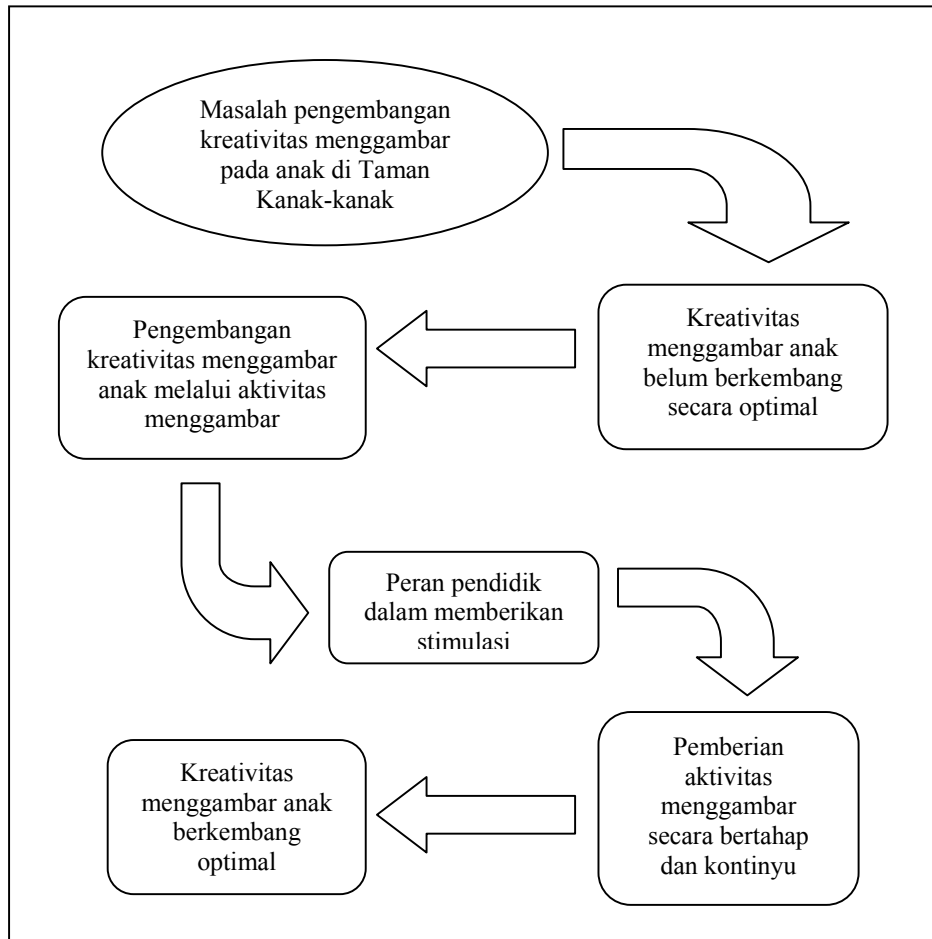
Mengingat masa anak usia dini merupakan masa bermain, berimajinasi, dan bereksplorasi, maka segala proses pembelajaran yang diberikan kepada anak hendaknya menyenangkan termasuk aktivitas menggambar. Dengan tujuan agar anak dapat menuangkan berbagai ekspresi dan kreativitasnya melalui gambar yang ia buat. Seperti pernyataan yang telah di sampaikan oleh Sumanto (2005: 49) bahwa tujuan aktivitas menggambar pada pendidikan anak usia dini ini dimaksudkan agar kemampuan berolah senirupa yang diwujudkan dengan keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, pengamatan ke dalam goresan garis, bentuk, dan warna sesuai alat gambar yang digunakannya. Dengan demikian pembelajaran menggambar yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini adalah dengan jenis menggambar bebas, menggambar imajinatif, dan mewarnainya.

Demikian pula mengingat pernyataan yang telah di sampaikan oleh As'adi Muhammad (2009: 15-27) bahwa melalaui aktivitas menggambar dapat menumbuhkan kreativitas. Lewat menggambar, anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Lewat gambar yang dibuatnya, anak bisa menuangkan segala gagasan dan pendapat-pendapat yang terpendam. Dengan demikian, tidaklah keliru jika dikatakan bahwa gambar dapat meningkatkan kreativitas anak. Selain itu As'adi juga mengungkapkan bahwa melalui aktivitas menggambar dapat membuka wawasan. Ia memberikan contoh, ketika anak sedang belajar menggambar seekor kuda yang tengah merumput di kehijauan padang lapang. Dalam menggambar kuda tersebut, anak pasti akan banyak berusaha mengetahui apa saja yang ada di sekitar hewan tersebut.

Dengan melihat hal tersebut oleh karenanya perlunya diberikan aktivitas menggambar ini untuk diberikan pada program pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Aktivitas menggambar dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik atau ciri kreativitas, yang meliputi: 1) *fluency*, atau lancar: kelancaran dalam menuangkan ide-ide anak pada karya gambarnya; 2) *elaboration*, atau rinci: kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kertas gambarnya; dan 3) *originality*, atau asli: keaslian dalam membuat karya sebuah gambar.

Dalam penelitian ini terdapat permasalahan pada perkembangan kreativitas menggambar anak. Kreativitas menggambar anak belum berkembang optimal. Anak cenderung kurang kreatif dalam menuangkan ide-ide kreatifnya melalui aktivitas menggambar. Hasil gambar yang dibuat oleh anak cenderung monoton, begitu-begitu saja, mirip seperti buatan gurunya, bahkan ada beberapa anak yang minta digambarkan oleh gurunya atau orangtuanya. Dengan melihat hal tersebut, maka peneliti memberikan aktivitas-aktivitas menggambar dalam rangka mengoptimalkan perkembangan kreativitas menggambar yang dimiliki anak. Aktivitas menggambar yang dilakukan dalam penelitian ini diawali dengan menggambar bentuk dasar, kemudian anak menambahi dengan goresan gambar bentuk-bentuk lainnya pada gambar bentuk dasar tersebut, yang kemudian anak diperbolehkan untuk mewarnainya secara bebas, sehingga melalui proses tersebut anak dapat menghasilkan sebuah karya gambar yang sifatnya unik dan kreatif. Biarkan anak berimajinasi melalui pensil, krayon, serta kertas gambarnya. Dan tentunya hal ini tidak terlepas dari peran pendidik sebagai fasilitator. Perlunya motivasi dan pujian serta penghargaan terhadap hasil karya gambar yang anak buat. Semakin sering

pendidik dalam memberikan aktivitas menggambar pada anak secara bertahap dan kontinyu, maka semakin optimal pula perkembangan kreativitas menggambar yang anak miliki.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Aktivitas menggambar dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas menggambar pada anak Kelompok B2.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana (2008: 43) penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Selanjutnya Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana (2008: 46) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan secara *kolaboratif* melalui kerjasama dengan pihak lain, dan peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi. Penelitian ini dikemas dalam penelitian tindakan kelas *kolaboratif* yang mana peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan. Mulai dari perencanaan penelitian peneliti senantiasa terlibat, yang kemudian peneliti memantau, mencatat, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, serta melaporkan hasil penelitian.

Sa'dun Akbar (2010: 28) menjelaskan ciri utama penelitian tindakan kelas adalah: 1) masalah berasal dari latar/kelas tempat penelitian dilakukan; 2) proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus; dan 3) tujuannya untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas, atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas menggambar yang dimiliki oleh anak Kelompok B2 TK ABA Kalakijo. Penelitian ini akan dilaksanakan secara bersiklus, dalam 1 siklus akan

dilakukan 3 kali pertemuan. Tujuan dengan diadakannya penelitian tindakan kelas ini adalah agar kreativitas menggambar anak dapat berkembang dengan baik.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2012: 60) mendefinisikan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu kreativitas menggambar dan aktivitas menggambar. Dari kedua variabel tersebut di atas terdapat hubungan bahwa melalui aktivitas menggambar bebas dapat mengembangkan kreativitas menggambar seorang anak.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya tafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas maka perlu adanya definisi operasional sebagai berikut:

a. Kreativitas Menggambar

Kreativitas menggambar dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya adalah gambar dapat berupa tiruan objek, bentuk ataupun fantasi/hasil imajinasi anak yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana yang merupakan hasil gagasan, ide-ide kreatif, pemikiran, dan konsep asli buatan anak.

b. Aktivitas Menggambar

Aktivitas menggambar dalam penelitian ini adalah proses anak dalam membuat gambar dengan cara menggoreskan pensil atau spidol pada kertas yang merupakan suatu pernyataan yang berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B2 yang berjumlah 19 anak berusia 5 sampai 6 tahun yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Dari jumlah anak tersebut banyak terdapat anak yang belum dapat menuangkan ide-ide kreatifnya ke dalam gambar yang anak buat. Dapat diartikan bahwa kreativitas menggambar siswa pada kelompok B2 TK ABA Kalakijo belum berkembang dengan optimal. Penelitian ini diterapkan dalam model pembelajaran kelompok.

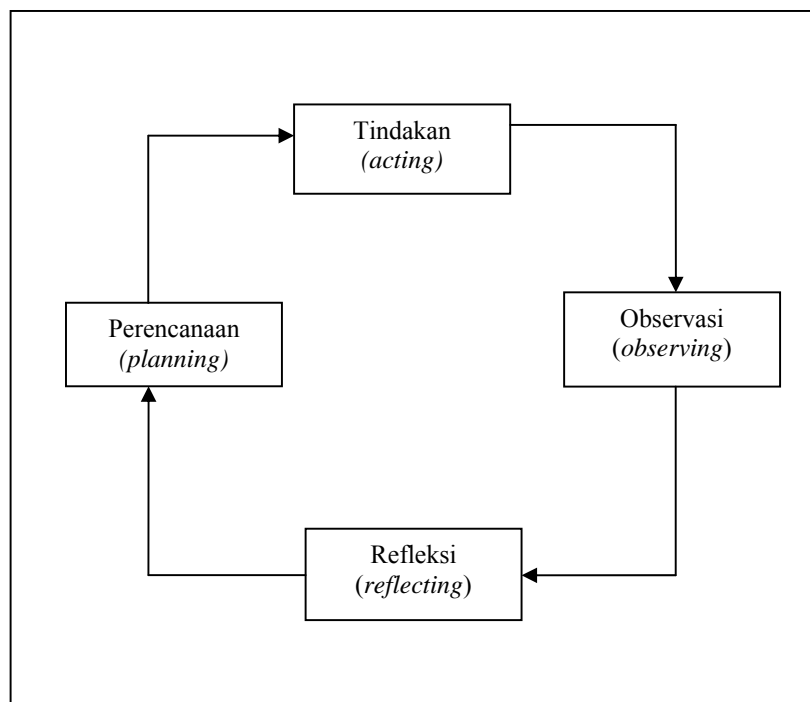
D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Kalakijo yang terletak di Kalakijo, Kelurahan Guwosari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2013 pada Semester I Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Desain Penelitian

Desain dari penelitian tindakan kelas ini banyak mengacu pada pola model penelitian seperti yang dikemukakan oleh Lewin (dalam Sa'dun Akbar, 2010: 29) yang menyatakan bahwa dalam siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Adapun desain penelitian tindakan kelas ini terdapat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin
(Sumber: Sa'dun Akbar, 2010: 29)

1. Tahapan Pelaksanaan dan Penelitian

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Pembuatan Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, di mana

kegiatan pengembangan kreativitas melalui aktivitas menggambar ini diberikan pada bagian kegiatan inti. RKH disusun oleh peneliti dan kolaborator. RKH digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian peneliti juga menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai kreativitas menggambar anak.

- 2) Peneliti menyiapkan kertas gambar, pensil, karet penghapus, dan alat perlengkapan untuk mewarnai, gambar contoh bentuk-bentuk geometri, gambar-gambar yang diunduh dari internet, serta contoh hasil gambar-gambar dari menggambar berbagai benda.
- 3) Peneliti mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai perkembangan kreativitas menggambar.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak. Alat tersebut adalah kamera.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan sesuai dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian). Pada pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka bila terjadi perubahan-perubahan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti bersama guru kelas mengkondisikan anak untuk membuka kegiatan sebelum diadakannya aktivitas menggambar.
- 2) Berdoa, membuka pelajaran.

- 3) Bercakap-cakap mengenai sesuatu yang akan anak gambar pada hari ini. Peneliti/guru menampilkan beberapa gambar yang sudah peneliti unduh melalui internet.
- 4) Peneliti menjelaskan cara menggambar yang dimulai dari bentuk sederhana/bentuk geometri yang selanjutnya anak diperbolehkan untuk menambah bentuk tersebut dengan goresan-goresan gambar lainnya.
- 5) Selanjutnya peneliti mengobservasi proses menggambar anak selama kegiatan ini berlangsung.
- 6) Guru memberikan pendampingan secara khusus pada anak yang mengalami kesulitan.
- 7) Mengevaluasi hasil gambar yang telah dibuat anak. Guru memberikan penghargaan pada hasil gambar yang telah anak buat.
- 8) Menutup kegiatan pembelajaran, dan doa penutup kegiatan.

c. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah selesai melakukan tindakan. Suwarsih Madya (1994: 25) menyatakan kegiatan refleksi dilakukan evaluatif refleksi untuk mempertimbangkan pedoman mengajar yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh pada lembar observasi akan analisis. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan kolabolator. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang timbul serta segala yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Adapun refleksi dilakukan

untuk menentukan tindakan selanjutnya, untuk membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi dipergunakan untuk mengetahui kegiatan di lapangan. Mengandung makna bahwa peneliti mengamati langsung segala kegiatan atau hal-hal yang berhubungan dengan yang diteliti. Observasi juga dibedakan ke dalam dua jenis yaitu observasi berperan serta (*participant observation*) dan observasi non partisipan.

Menurut Sugiyono (2012: 204), dalam observasi berperan serta, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sumber data penelitian sedangkan dalam observasi non partisipan, peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi berpartisipasi. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas Kelompok B2 dan terlibat langsung dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa Kelompok B2. Peneliti bersama kolaborasi melakukan pengamatan selama aktivitas menggambar ini berlangsung. Peneliti memberikan penilaian pada proses ketika anak menuangkan ide-ide kreatifnya dalam menggambar, proses ketika anak menguraikan goresan bentuk gambar-gambarnya, dan proses ketika anak menyelesaikan gambar yang ia buat secara mandiri.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 101), instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data. Selanjutnya pula Suharsimi Arikunto (2005: 101) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis instrumen yang antara lain angket (*questionare*), daftar cocok (*check list*), pedoman wawancara (*interview guide*), atau *interview schedule*.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah panduan observasi. Data yang didapat dari observasi ini memberikan informasi tentang sikap, kemampuan siswa, kesulitan siswa dalam proses pengembangan kreativitas melalui aktivitas menggambar. Pengambilan data dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung berupa lembar observasi *check list* dengan deskripsi kemampuan yang di capai anak.

Lembar observasi ini digunakan oleh peneliti selama proses pembelajaran melalui kegiatan menggambar berlangsung, untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam perkembangan kreativitasnya. Lembar pengamatan dilengkapi dengan *check list* yaitu daftar indikator yang akan dikumpulkan datanya. Dalam lembar observasi *chesk list* peneliti hanya memberi tanda pada setiap kemunculan gejala yang dimaksud. Berikut merupakan Tabel 1 berisi tentang kisi-kisi instrumen observasi:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Variabel	Indikator	Deskripsi
Kreativitas Menggambar	Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar	Anak langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar
		Anak mendapat petunjuk dari guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar
		Anak diberikan bantuan oleh guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar
		Anak tidak dapat menuangkan ide-idenya meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain
	Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	Anak dapat menggambarkan lebih dari tiga bentuk
		Anak dapat menggambarkan dua bentuk
		Anak dapat menggambarkan hanya dalam satu bentuk saja
		Anak tidak dapat menggambar bentuk meski sudah mendapatkan petunjuk dan bantuan dari orang lain
	Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	Anak sudah dapat membuat gambar sendiri
		Anak mendapat petunjuk dari guru dalam membuat gambar
		Anak membuat gambar setelah melihat hasil karya temannya dan mendapat bantuan dari guru
		Anak tidak dapat membuat gambar meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain

Penelitian ini juga menggunakan pedoman berupa rubrik penilaian untuk mempermudah penilaian. Rubrik penilaian dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 99.

H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian Tindakan ini menggunakan analisa data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh peneliti dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui target pencapaian pembelajaran. Oleh karenanya peneliti akan menganalisa data dengan jalan menganalisa pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas menggambar yang kemudian disimpulkan secara umum sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Adapun analisa data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Rumus Persentase
(Sumber: Anas Sudijono, 2010: 43)

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi yang sedang dicari persentasenya)

P = Angka Persentase

Selanjutnya data tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan.

Dalam Anas Sudijono (2010: 43) mendeskripsikannya menjadi empat kriteria, yaitu :

1. Kriteria baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 80-100%
2. Kriteria cukup apabila nilai yang diperoleh anak antara 60-79%
3. Kriteria kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara 30-59%
4. Kriteria tidak baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-29%

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikatakan berhasil manakala kreativitas menggambar anak sudah meningkat 80% dari keseluruhan jumlah anak Kelompok B2.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Kalakijo, dengan alamat Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Ajaran 2013/2014.

Lokasi TK cukup strategis, dekat dengan jalan raya sehingga mudah dijangkau kendaraan. Lokasi TK juga langsung terlihat dari arah jalan raya karena letaknya yang tidak tersembunyi. TK ABA Kalakijo juga terletak pada perkampungan yang mana banyak terdapat anak-anak usia Taman Kanak-kanak yang membutuhkan pendidikan TK sehingga banyak anak yang disekolahkan di TK tersebut.

Selama ini kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di TK ABA Kalakijo lebih menitik beratkan pada pengembangan kognitif saja sementara pada pengembangan kreativitas dalam menggambar masih kurang optimal. Oleh karenanya pada penelitian ini akan membahas tentang pengembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini, khususnya kreativitas anak dalam berkesenian, yakni kreativitas menggambar.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B2 dengan jumlah anak yang diteliti adalah 19 anak berusia 5 sampai 6 tahun yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Tahap Pratindakan

Sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, dilakukan terlebih dahulu Pratindakan, hal ini digunakan untuk memperoleh data dan kemampuan masing-masing anak. Kemudian data yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengukur seberapa tingkat kreativitas menggambar yang dimiliki oleh anak. Pada Pratindakan ini menunjukkan bahwa anak Kelompok B2 masih kurang kreatif dalam menuangkan kreativitasnya melalui aktivitas menggambar bebas. Anak terbiasa menunggu perintah dari guru dan menunggu contoh gambar yang dibuat oleh guru. Pratindakan ini dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 Desember 2013. Di bawah ini terdapat Tabel 2 yang merupakan hasil observasi kreativitas menggambar anak pada Pratindakan:

Tabel 2. Observasi Kreativitas Menggambar pada Anak Pratindakan

Variabel	Indikator	Pratindakan		Nilai Rata-rata Persentase
		Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	
Menggambar	Lancar	10%	10%	10%
	Rinci	6%	10%	8%
	Asli	16%	16%	16%

Dari data hasil observasi Pratindakan tersebut di atas, hasil Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua pada kemampuan kreativitas menggambar anak sebelum dilakukannya penelitian tindakan menunjukkan bahwa kreativitas menggambar anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase yang berkisar hanya 10% saja anak yang langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar pada Pertemuan Pertama, lalu pada Pertemuan Kedua menunjukkan hasil yang sama yakni hanya 10%, dengan nilai persentase rata-

rata yakni 10% saja. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas menggambar yang dimiliki anak berada dalam kondisi yang tidak baik.

Selanjutnya pada indikator rinci atau anak dapat menggambarkan lebih dari 3 bentuk dalam menggambar menunjukkan hasil persentase yakni pada Pertemuan Pertama 6% dan pada Pertemuan Kedua meningkat menjadi 10% saja, dengan nilai rata-rata 8%. Dengan melihat nilai persentase tersebut masuk ke dalam kondisi kreativitas yang tidak baik. Kemudian pada indikator asli atau dapat dikatakan anak sudah dapat menggambar sendiri berada pada persentase 16% saja saat Pertemuan Pertama, sementara saat Pertemuan Kedua menunjukkan hasil persentase yang sama yakni 16%, dan nilai rata-rata 16%, dengan ditemukannya nilai persentase yang demikian juga masuk dalam kondisi tidak baik.

Maka dapat dijelaskan lebih rinci bahwa pada Pratindakan Pertemuan Pertama dalam indikator anak langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar hanya terdapat 10% atau 2 anak saja yang dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar. Pada indikator rinci atau anak dapat dikatakan dapat menggambar lebih dari tiga bentuk dalam menggambar pada Pertemuan Pertama hanya ada 1 anak saja atau 6% anak yang dapat menggambar lebih dari tiga bentuk, yang selanjutnya meningkat menjadi 2 anak saja. Selanjutnya pada indikator asli atau anak dapat menggambar bebas sendiri terdapat 2 anak saja atau 12% anak yang terlihat jelas bahwa hasil gambarnya adalah hasil kreativitas murni buatan anak, tanpa adanya campur tangan orang dewasa.

Selanjutnya dapat dijelaskan lebih rinci pada Pratindakan pada Pertemuan Kedua, hanya terdapat 2 anak atau 12% anak saja yang dapat lancar atau dapat

dikatakan langsung dapat menuangkan ide-idenya dalam menggambar. Kemudian pada indikator rinci hanya terdapat 1 anak atau 5% saja yang sudah dapat menggambarkan lebih dari tiga bentuk dalam kertas gambarnya. Pada indikator asli terdapat 2 anak saja atau 10% anak yang sudah dapat menggambar sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain.

Berikut ini adalah Tabel 3 yang merupakan hasil ketercapaian perkembangan kreativitas menggambar anak pada Pratindakan:

Tabel 3. Hasil Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak pada Pratindakan

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Baik	3 anak	15,78%
2	Cukup	5 anak	26,31%
3	Kurang	10 anak	52,63%
4	Tidak baik	1 anak	5,26%

Dari Tabel 3 tersebut di atas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 15,78% anak saja yang dapat menuangkan kreativitasnya dalam menggambar dengan baik, sementara lebih dari 26,31% anak yang kreativitas menggambar belum berkembang secara optimal atau berada dalam kriteria cukup, 52,63% di antaranya anak yang masih membutuhkan stimulasi dan latihan atau berada pada kriteria kurang, dan 5,26% anak berada pada kriteria tidak baik masih membutuhkan stimulasi atau latihan dan kesempatan yang lebih agar kreativitas menggambar dapat berkembang secara optimal.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang mendukung pada peningkatan kreativitas yang ada dalam diri anak. Proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak masih monoton, begitu-begitu saja dan belum banyak kesempatan yang luas yang diberikan pada anak untuk berkreasi. Terlalu banyak kegiatan pembelajaran yang hanya untuk mengembangkan kognitif

saja, sementara minim pada pengembangan kreativitas menggambar. Guru kurang mengarahkan anak untuk kreatif, cenderung diulang-ulang, dan kurang menarik.

Kurang optimalnya kreativitas ini pada anak dapat di lihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan menggambar anak-anak terlihat kurang antusias pada kegiatan tersebut. Banyak terdapat anak-anak yang tidak tertarik dan terlihat bingung dengan apa yang mau ia gambar. Mereka belum dapat menuangkan ide-ide kreatifnya melalui kertas gambarnya. Bahkan sebagian ada beberapa anak yang minta digambarkan oleh gurunya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka peneliti perlu melakukan berbagai tindakan nyata agar kreativitas menggambar anak dapat meningkat dan berkembang dengan baik. Perlu dilakukannya usaha untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi dan mengoptimalkan kreativitas menggambar yang ada dalam diri anak. Salah satunya dengan dilakukannya kegiatan menggambar di Kelompok B2 TK ABA Kalakijo. Dengan harapan dengan diberikannya penelitian tindakan ini dapat memberi pengaruh yang besar dalam pengembangan kreativitas menggambar pada anak melalui kegiatan menggambar pada Kelompok B2 TK ABA Kalakijo.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan kegiatan yang antara lain: melaksanakan rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran ini dikonsultasikan terlebih dahulu kepada kolabolator/guru kelas yang kemudian mendapat persetujuan dari Kepala Sekolah. Adapun perencanaan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Menyusun RKH sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan menggambar.
- 2) Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan menggambar.
- 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan menggambar yang berisi indikator penelitian meliputi: lancar/kelancaran dalam menuangkan ide-ide kreatifnya pada kegiatan menggambar, rinci/kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar, dan asli/keaslian dalam membuat karya sebuah gambar.
- 4) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan berlangsung, alat tersebut adalah kamera.

Selanjutnya peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan Siklus I dengan memberikan tindakan mengembangkan kreativitas menggambar pada anak melalui kegiatan menggambar. Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan pada 14, 16, dan 18 Desember 2013 dengan tema pembelajaran yakni Lingkunganku. Adapun yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menentukan tema serta sub tema pembelajaran, yang selanjutnya dituangkan ke dalam RKH.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pelaksanaan ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan kolabolator. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, peneliti bersama kolabolator mendiskusikan terlebih dahulu tentang pelaksanaan, materi, peralatan, dan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran agar kegiatan dapat berjalan

dengan lancar. Berikut ini adalah deskripsi dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada Pertemuan Pertama mengenai pengembangan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Desember 2013. Pelaksanaan pertemuan diawali dengan kegiatan pembukaan. Yang dilakukan pertama adalah mengkondisikan anak-anak untuk berbaris di depan kelas, mengucapkan salam, membaca ikrar “Janji Anak Aisyiyah Bustanul Athfal”, lalu melakukan kegiatan fisik-motorik di luar kelas. Kegiatan fisik-motorik ini dilakukan dengan bernyanyi, dan melakukan senam fantasi yang menyenangkan, dengan tujuan agar anak senang dalam mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah kegiatan pembuka selesai, selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas, kemudian berdoa sebelum belajar, setelah itu bersama-sama membaca hafalan surat Al-Falaq, bernyanyi, bertepuk tangan dengan berbagai variasi dan mempresensi kehadiran anak. Lalu guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan tanya-jawab mengenai agama-agama yang ada di Indonesia, agama yang dianut oleh anak, dan bagaimana cara anak untuk menghargai agama lain. Guru menjelaskan berbagai agama ini dengan buku cerita bergambar. Dalam buku tersebut terdapat berbagai gambar yang mengenalkan berbagai macam agama beserta tempat ibadah dan alat-alat yang digunakannya untuk ibadah. Anak-anak terlihat senang dengan kegiatan tanya-jawab tersebut.

Setelah kegiatan tanya jawab selesai anak-anak diajak untuk keluar sebentar untuk melakukan kegiatan fisik, yakni bermain simpai. Anak-anak diajak untuk melakukan gerakan melompat ke dalam simpai. Anak-anak berteriak-teriak

kegirangan saat melakukan kegiatan tersebut. Setelah semua anak melakukan kegiatan melompat simpai maka anak-anak kembali masuk ke dalam kelas.

Setelah anak-anak masuk ke dalam kelas maka dilakukanlah penelitian pengembangan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar. Sebelum dilakukan nya kegiatan menggambar ini, anak-anak terlebih dahulu diajak untuk mengerjakan lembar tugas yang berupa menebalkan bentuk-bentuk geometri. Kegiatan ini bertujuan agar anak tidak langsung menggambar bebas dengan pensil namun dengan diberikan tugas yang berupa konsep bentuk dulu. Setelah anak-anak menebalkan bentuk geometri, anak-anak melakukan kegiatan menggambar bebas sesuai dengan apa yang diinginkan anak. Banyak anak yang kurang antusias pada kegiatan ini, banyak anak yang tidak segera menggambar dengan pensilnya. Mereka terlihat kebingungan dan tidak tahu apa yang harus di gambarkan. Hanya ada beberapa anak saja yang terlihat antusias dan dapat menggambarkan ide-ide kreatifnya melalui kertas gambarnya. Beberapa anak terlihat kebingungan itu di dekati oleh gurunya, lalu guru menyuruh anak untuk segera menggambar. Beberapa anak tak segera menggambar juga. Baru setelah guru memberikan perintah “contohnya, gambarlah gunung!” barulah setelah mendengar perintah tersebut, anak-anak dapat menggambarkannya. Uniknya dari penelitian ini, hampir semua anak menggambar bentuk gunung yang bentuknya hampir sama. Hanya 2 anak saja yang menggambar dengan hasil lain, seperti kucing atau bunga.

Beberapa anak ditanya oleh peneliti tentang gambar yang anak buat, namun anak bingung tak dapat menceritakan tentang hasil gambar yang ia buat. Ada juga

beberapa anak yang menceritakan tentang hasil gambarnya namun apa yang anak ungkapkan tidak sesuai dengan apa yang ia gambar.

Pada saat anak melakukan kegiatan, peneliti bersama kolaborator mengamati dan mencatat perkembangan anak. Selain itu peneliti juga memotivasi, memberi pujian pada anak dalam melakukan kegiatan. Setelah kegiatan tersebut selesai Guru mengkondisikan untuk istirahat. Kegiatan istirahat ini berupa cuci tangan, makan bersama, dan bermain bebas di luar ruangan.

Setelah 30 menit waktunya beristirahat, anak-anak kembali masuk ke dalam ruang kelas untuk mengikuti kegiatan akhir atau kegiatan penutup. Dalam kegiatan penutup ini anak-anak dikondisikan terlebih dahulu, seperti merapikan diri, minum dulu setelah bermain bebas dan kembali duduk yang rapi. Setelah anak-anak semua duduk rapi, dilanjutkan dengan kegiatan yang berupa bernyanyi bersama, kemudian peneliti menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini selama di sekolah. Peneliti memberi pujian positif pada apa yang telah dikerjakan/dilakukan anak hari ini. Peneliti juga tidak lupa untuk memberi pujian positif dan member nilai dengan gambar bintang pada hasil karya anak meskipun beberapa diantara hasil karya yang anak buat belum sesuai dengan kriteria. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Pertemuan Kedua mengenai pengembangan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar dilaksanakan pada hari Senin, 16 Desember 2013. Pada Pertemuan Kedua pelaksanaan tindakan dimulai dengan mengkondisikan anak untuk berbaris dengan rapi, lalu mengucapkan ikrar Janji Anak

Bustanul Athfal, bertepuk tangan dengan bervariasi, dan senam fantasi sebagai penyemangat dan pemanasan.

Setelah rangkaian kegiatan di luar kelas tersebut selesai, selanjutnya anak-anak masuk ke dalam kelas. Peneliti mengkondisikan anak-anak agar tetap tertib saat masuk ke dalam ruang kelas. Setelah semua anak masuk maka dimulailah kegiatan di dalam kelas dengan berdoa dan mengucapkan salam. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu anak-anak, menyanyikan lagu “alam yang indah”. Lantas setelah selesai bernyanyi peneliti menyajikan materi pembelajaran kepada anak-anak sesuai dengan RKH yang telah peneliti rancang dan persiapkan. Peneliti bersama anak-anak mengucapkan serta melafalkan doa mau bepergian. Saat menghafal doa tersebut anak-anak terlihat sudah hafal dengan doa tersebut. Kegiatan yang selanjutnya adalah praktek wudlu. Peneliti bersama guru kelas membimbing anak-anak melakukan kegiatan wudlu yang dilakukan oleh beberapa kelompok. Satu kelompok berjumlah 3 anak. Setiap 1 kelompok tersebut melakukan kegiatan wudu bersama peneliti atau bersama guru kelas.

Setelah selesai praktek wudu, selanjutnya anak-anak diajak untuk bermain merangkak di bawah kolong meja. Meja ditata menjadi enam meja. Anak diajak merangkak di bawahnya, menirukan cara jalan buaya melewati lorong-lorong. Kegiatan ini dilakukan di aula.

Setelah semua anak melakukan kegiatan fisik tersebut, anak-anak diajak untuk masuk ke dalam kelas dan melakukan kegiatan menggambar. Sebelum dilakukannya kegiatan menggambar ini, peneliti mengajak anak-anak untuk menggambar bentuk-bentuk geometri, yakni segitiga, lingkaran, dan segi empat. Anak-anak terlihat sedikit

dapat berkonsentrasi dalam menggambarkan bentuk-bentuk geometri tersebut. Setelah semua anak dapat menggambar bentuk-bentuk geometri, selanjutnya anak diajak untuk menggambar dari bentuk dasar. Bentuk dasar yang dibuat adalah dari bentuk lingkaran. Peneliti mencontohkan beberapa gambar, misalnya: dengan menggambar lingkaran kita bisa menggambar matahari, ayam, ikan, atau kepala dari berbagai macam binatang. Anak-anak terlihat cukup dapat berkonsentrasi dan terlihat tertarik dengan beberapa gambar yang dibuat oleh peneliti.

Setelah mendengar penjelasan dari peneliti tentang kegiatan tersebut maka anak-anak dibagikan kertas gambar. Dalam kertas gambar tersebut sudah digambari lingkaran terlebih dahulu, kemudian anak menggambar dengan cara melengkapi gambar lingkaran tersebut menjadi sebuah gambar utuh dengan menggunakan pensil dan pewarnanya. Pada Pertemuan Kedua ini, anak-anak sudah mulai tertarik untuk menggambarkan sesuatu sesuai dengan apa yang anak inginkan. Anak-anak mulai antusias menggambar, beberapa di antaranya sudah mulai aktif menggambar. Meskipun beberapa di antaranya tidak tertarik atau bahkan butuh bantuan dari guru. Peneliti dan guru mendekati beberapa diantara anak yang masih tampak kebingungan. Kemudian guru serta peneliti memberikan motivasi serta membimbing secara individu kepada anak tersebut.

Ketika ditanya oleh guru ataupun peneliti anak sudah mulai dapat mengungkapkan dengan apa yang anak gambar. Beberapa hasil gambar anak juga sudah sesuai dengan kriteria. Pada saat melakukan kegiatan ini peneliti mengamati, serta mencatat perkembangan anak. Setelah selesai, peneliti mengkondisikan anak untuk istirahat, cuci tangan, makan bersama, dan bermain bebas.

Tiga puluh menit kemudian, anak-anak kembali masuk ke dalam ruang kelas untuk mengikuti kegiatan akhir atau kegiatan penutup. pada kegiatan akhir ini anak-anak diajak untuk menyanyikan lagu “Allah Maha Pencipta”, selesai bernyanyi guru bertanya kepada anak tentang tugas-tugas yang telah dilakukan anak-anak pada hari ini. Serta guru menampilkan hasil karya gambar anak, lalu memberi tanda bintang pada gambar tersebut. Hal ini bertujuan untuk memotivasi terpicunya dan berkembangnya kreativitas anak, khususnya dalam menggambar. Setelah kegiatan tanya-jawab selesai anak-anak diajak untuk berdoa pulang dan mengucapkan salam.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Pertemuan Ketiga mengenai pengembangan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Desember 2013. Pelaksanaan pada Pertemuan Ketiga ini diawali dengan mengkondisikan anak untuk berbaris di depan kelas, mengucapkan ikrar “Janji anak Bustanul Athfal”, melakukan tepuk tangan dengan berbagai variasi, dan bersenam fantasi bersama. Setelah kegiatan pembukaan tersebut anak-anak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti kegiatan pembukaan.

Kegiatan pembukaan dimulai dengan doa sebelum belajar, mengucapkan salam, bernyanyi bersama, dan melakukan presensi pada kehadiran anak. Kemudian guru melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang tertuang dalam Rencana Kegiatan Harian yang telah dirancang dan dibuat pada hari sebelumnya. Selanjutnya anak-anak membaca dua kalimat “Syahadat”. Anak-anak membacanya dengan keras. Setelah itu anak-anak mengucapkan syair bersama dan bernyanyi lagu anak yang sudah tidak asing

lagi bagi anak-anak. Yakni, syair “Bulan dan Bintang” serta lagu “Matahari Terbenam”.

Setelah itu masuk pada kegiatan inti, dalam kegiatan inti ini peneliti mengajak anak-anak untuk menggambar bentuk-bentuk geometri. Yakni, lingkaran, segitiga, dan segi empat lalu memberi warna pada gambar tersebut. Setelah selesai peneliti mengkondisikan anak untuk mengikuti kegiatan berikutnya yaitu, kegiatan menggambar dengan berbagai media. Anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan menggambar ini dengan krayon, kuas, dan cat air. Peneliti memberi contoh bagaimana cara menggambar bulan dan bintang dengan krayon. Anak bebas berkreasi membuat bintang di manapun tapi tidak boleh keluar dari kertas yang telah disediakan. Setelah gambar bintang tersebut penuh, kemudian mewarnai kertas gambar yang masih putih dengan kuas dan cat air. Lalu setelah gambar selesai, tugas anak-anak adalah menjemur agar gambar cepat kering. Kegiatan menggambar dengan kuas ini dirancang agar kegiatan menggambar anak tidak monoton begitu-begitu saja. Saat mendengar penjelasan dari peneliti tentang kegiatan tersebut, anak-anak terlihat antusias karena cara menggambar anak berbeda dan ada tantangan tersendiri bagi anak.

Kemudian anak satu per satu mengambil kertas gambar yang telah disediakan. Anak-anak sangat bersemangat pada kegiatan ini. Hanya ada beberapa anak yang terlihat ragu untuk mencoretkan krayonnya di atas kertas gambarnya. Anak tersebut dibujuk dan diberi motivasi agar tidak ragu dalam membuat gambar bintang.

Dalam kegiatan memberi cat air pun anak-anak terlihat sangat aktif dan antusias. Cat air dibagi dalam tiga gelas untuk tiga kelompok. Mereka bergantian

mencelupkan kuas ke dalam cat air dan menyapukannya ke dalam kertas gambar yang telah diberi gambar bintang dengan krayon. Setelah selesai anak-anak menaruh hasil karyanya di tempat yang kering agar gambarnya cepat kering.

Pada saat melakukan kegiatan ini peneliti melakukan pengamatan, dan pencatatan mengenai perkembangan kreativitas anak. Selain itu peneliti juga turut membimbing pada anak yang mengalami kesulitan. Setelah kegiatan ini selesai anak-anak antri untuk mencuci tangannya, lalu berdoa sebelum makan dan minum, dan kemudian makan bersama. Selesai makan bersama, anak-anak diperbolehkan untuk bermain bebas di luar kelas.

Setelah bel tanda masuk berbunyi, anak-anak kembali masuk ke dalam kelas. Guru mengkondisikan anak untuk mengikuti kegiatan akhir atau penutup. Anak-anak diajak untuk menceritakan kembali tentang apa yang telah dilakukan anak-anak. Peneliti memberi pujian dan memotivasi anak.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran Siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 14, 16, dan 18 Desember 2013 menunjukkan peningkatan yang baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Observasi dilakukan selama pengembangan kreativitas melalui kegiatan menggambar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang diamati disesuaikan dengan panduan observasi yang ada, berupa instrumen penelitian yaitu: kelancaran ide kreatif, kerincian, dan keaslian gambar anak. Kelancaran ide meliputi gambar anak buatan anak sendiri, dan ada penambahan ide-ide kreatif. Kerincian gambar meliputi kreativitas gambar yang dibuat anak serta kreativitas pewarnaan gambar. Serta keaslian anak meliputi aktifnya anak dalam membuat

gambaranya hingga selesai. Dari hasil pengamatan yang dilakukan setelah di lakukannya tindakan dalam Siklus I disajikan dalam Tabel 4 tentang hasil observasi kreativitas menggambar anak Siklus I, berikut ini:

Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus I

Variabel	Indikator	Tindakan			Nilai rata-rata
		Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Ketiga	
Menggambar	Lancar	15%	31%	64%	37%
	Rinci	10%	10%	42%	21%
	Asli	21%	42%	79%	47%

Dari data hasil observasi kreativitas anak setelah dilakukannya tindakan pada Siklus I menunjukkan bahwa kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel kreativitas anak sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan 10% anak saja yang lancar dalam menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar atau masuk dalam kriteria tidak baik. Hanya 8% saja yang rinci atau dapat menggambarkan lebih dari tiga bentuk, maka dapat dikatakan berada dalam kriteria tidak baik, dan hanya 16% saja anak yang asli atau dapat membuat gambar sendiri, dalam hal ini masih banyak campur tangan dari orang dewasa dalam menguraikan gambarnya.

Pada Slikus I Pertemuan Pertama pada indikator lancar dalam menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar hanya 15% saja anak yang mampu menuangkan gagasan/ide-ide kreatifnya melalui kertas gambar, pada indikator rinci terdapat 10% saja anak yang dapat menggambarkan lebih dari tiga bentuk dalam kertas gambarnya, dan pada indikator asli hanya 21% anak saja yang dapat membuat gambar sendiri.

Pada Siklus I Pertemuan Kedua, pada indikator lancar atau anak langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar menunjukkan hasil sedikit meningkat dengan Pertemuan Pertama, yakni 31%. Namun pada indikator rinci dalam menggambarkan lebih dari tiga bentuk tidak mengalami peningkatan, yakni tetap berada pada 10%. Dan pada indikator asli atau anak sudah dapat menggambar sendiri meningkat cukup banyak menjadi 42%.

Selanjutnya pada Siklus I Pertemuan Ketiga menunjukkan hasil, indikator lancar dalam menuangkan ide-ide anak sendiri ke dalam sebuah gambar meningkat drastis menjadi 64%, indikator rinci dalam menggambarkan lebih dari tiga bentuk menunjukkan peningkatan pula menjadi 42% anak, selanjutnya pada indikator asli atau anak sudah dapat membuat gambar sendiri menunjukkan peningkatan yang drastis pula yakni 79% anak yang menunjukkan bahwa anak dapat menuangkan kreativitasnya secara mandiri.

Selanjutnya dapat diuraikan nilai rata-rata dari hasil tindakan yang telah dilakukan pada Pertemuan Pertama, Kedua, dan Ketiga yakni pada indikator lancar dalam menuangkan ide-idenya sendiri ke dalam sebuah gambar menunjukkan hasil rata-rata 37%. Pada indikator rinci dalam menggambarkan lebih dari tiga bentuk menunjukkan hasil rata-rata 21%. Pada indikator asli dalam menggambar menunjukkan nilai rata-rata yakni 47%. Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa rata-rata pencapaian jumlah anak paling banyak yaitu pada indikator asli atau anak dapat membuat gambar sendiri. Sementara rata-rata pencapaian jumlah paling sedikit yaitu pada indikator rinci dalam membuat gambar lebih dari tiga bentuk.

Dari data di atas diambil berdasarkan rata-rata dari jumlah keseluruhan anak. Di bawah ini terdapat Tabel 5 yang dapat diambil berdasarkan ketercapaian perkembangan kreativitas menggambar anak pada Siklus I:

Tabel 5. Hasil Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	12 anak	63,15%
2	Cukup	6 anak	31,57%
3	Kurang	1 anak	5,26%
4	Tidak Baik	0 anak	0%

Berdasarkan Tabel 5 tersebut di atas dapat terlihat bahwa adanya beberapa peningkatan yang cukup banyak setelah dilakukannya tindakan. Terdapat 12 anak atau 63,15% anak yang mampu menuangkan kreativitasnya dengan baik atau dapat dikatakan perkembangan kreativitas anak optimal. Terdapat 6 anak atau 31,57% saja yang berada dalam kriteria cukup, atau dapat dikatakan perkembangan kreativitasnya berkembang dengan cukup namun masih butuh stimulasi dan latihan. Dan hanya terdapat 1 anak saja atau 5,26% yang masuk dalam kriteria kurang, dapat dikatakan perkembangan kreativitasnya sudah cukup optimal. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian jumlah anak yang memiliki kreativitas dengan baik/optimal belum memenuhi sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.

d. Refleksi

Data yang diperoleh peneliti dan kolaborasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan refleksi terhadap permasalahan yang muncul dan mencari solusi terhadap masalah yang ada. Dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak melalui kegiatan menggambar. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan ditemukan beberapa kendala yang perlu dicari dan dikaji jalan

keluarnya. Beberapa kendala yang ada selama dilakukannya tindakan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Dalam kegiatan menggambar terdapat satu anak yang tidak dapat berkonsentrasi dengan penuh karena anak tersebut senang melamun.
- 2) Terdapat beberapa anak yang masih ragu-ragu untuk menggambar dan cenderung kurang aktif dalam menggambar.
- 3) Terdapat beberapa anak yang enggan dan tidak mau untuk menyelesaikan hasil gambarnya.

Dari beberapa kendala yang ada peneliti dan kolabolator berdiskusi untuk menemukan solusi dari kendala-kendala yang ada. Solusi dari kendala yang ada, antara lain:

- 1) Untuk anak yang senang melamun dan masih ragu-ragu dalam menggambar diberikan perlakuan khusus dan diberikan pembimbingan secara individu.
- 2) Guru memberikan pengertian dan memberikan motivasi pada anak agar anak tidak ragu dalam menggambar. Guru juga selalu memberi dorongan pada anak ketika proses kegiatan berlangsung. Dan cara guru dalam menyampaikan kegiatan menggambar tersebut di rancang lebih menarik.
- 3) Anak diberikan pujian setelah anak menyelesaikan hasil gambarnya. Anak juga diberikan penghargaan berupa tanda bintang pada hasil gambarnya, anak juga di beri hadiah berupa stiker yang disematkan di dada anak.

Peneliti membandingkan data yang diperoleh pada Siklus I dengan data yang diperoleh sebelum dilaksanakan penelitian tindakan. Hasil dari pengamatan dan perbandingan tersebut menunjukkan perubahan pada perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas pada anak berkembang dengan cukup setelah dilaksanakannya tindakan pada Siklus I. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, peneliti merencanakan kembali tindakan agar upaya pengembangan kreativitas menggambar anak melalui aktivitas menggambar dapat berkembang lebih optimal. Perencanaan tersebut disusun dan dilaksanakan pada Siklus II.

3. Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan pada Siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain melaksanakan rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas menggambar bebas dengan guru kelas sekaligus kolabolator dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan menggambar
- b. Mempersiapkan perlengkapan serta sarana prasarana yang akan digunakan pada kegiatan tersebut.
- c. Menyusun lembar observasi tentang kegiatan menggambar yang berisi aspek-aspek penilaian meliputi, kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar, kerincian anak dalam menguraikan beragam bentuk pada kegiatan menggambar, dan keaslian dalam membuat karya sebuah gambar.
- d. Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan berlangsung. Misalnya kamera.

Pada tahap perencanaan pelaksanaan Siklus II yaitu pelaksanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan Siklus I, dilakukan perbaikan dengan cara:

- a. Guru memberikan perlakuan khusus dan diberikan pembimbingan secara individu bagi anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan menggambar. Sebagai contoh bagi anak yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dibimbing secara individu.
 - b. Guru memberikan pengertian dan memberikan motivasi pada anak agar anak tidak ragu dalam menggambar. Guru juga senantiasa memberi dorongan pada anak ketika proses kegiatan berlangsung. Pada masalah ini peneliti memberikan kegiatan ini dengan menarik
 - c. Anak diberikan pujian setelah anak menyelesaikan hasil gambarnya. Anak juga diberikan penghargaan berupa tanda bintang pada hasil gambarnya, anak juga diberikan hadiah berupa stiker yang disematkan di dada anak.
- a. Perencanaan

Siklus II merupakan tindak lanjut dari Siklus I. Seperti pada Siklus I, Siklus II juga dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari observasi dan refleksi pada Siklus I, peneliti dan kolaborator berdiskusi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus II. Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan waktu 60 menit dalam setiap kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II akan dilaksanakan pada tanggal 23, 24, dan 26 Desember

2013. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II ini merupakan metode yang dilakukan dalam pembelajaran kelompok.

b. Pelaksanaan

Dalam melaksanakan siklus ini, peneliti berdiskusi dengan guru kolabolator mengenai tindakan-tindakan yang akan dilaksanakan. Peneliti membuat persiapan materi yang akan disampaikan, selanjutnya peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Pelaksanaan tindakan pada Siklus II ini masih sama dengan Siklus I. Peneliti dan kolabolator memperhatikan kendala dan beberapa solusi yang telah ditetapkan untuk diterapkan pada Siklus II agar dapat mengurangi beberapa kendala atau masalah dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak dapat meningkat dengan baik.

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pelaksanaan Siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 23 Desember 2013. Pendidik menyiapkan Rencana Kegiatan Harian. Sebelum kegiatan dimulai kegiatan rutin yang selalu dilakukan adalah anak-anak dikondisikan untuk berkumpul di halaman sekolah. Karena pada hari itu adalah hari senin, maka kegiatan pembelajaran yang pertama dilaksanakan adalah upacara bendera. Kegiatan upacara bendera ini diikuti oleh semua anak, mencakup Kelompok A, Kelompok B1, dan Kelompok B2. Upacara bendera dilaksanakan dalam waktu 30 menit.

Setelah upacara bendera selesai semua anak masuk ke dalam kelas masing-masing. Guru bersama peneliti mengkondisikan anak untuk duduk dengan rapi, dengan sikap yang baik dan melakukan doa sebelum belajar bersama. Selesai berdoa, guru bersama anak-anak menghafalkan surat pendek yakni surat Al-Lahab. Selesai

menghafalkan surat pendek tersebut, guru bersama anak-anak keluar kelas untuk melakukan kegiatan fisik-motorik. Pada kegiatan ini anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan yang berupa memanjat, bergelantungan dan berayun pada tangga majemuk yang berbentuk bulat atau sering disebut dengan bola dunia. Anak-anak terlihat antusias dalam melakukan kegiatan ini. Anak melakukan kegiatan ini secara bergantian, yakni setiap 3 anak melakukannya. Setelah selesai maka anak-anak kembali masuk ke dalam kelas untuk melakukan aktivitas menggambar.

Sebelum dilakukannya kegiatan menggambar dimulai anak-anak terlebih dahulu dikenalkan kembali bentuk-bentuk geometri, di antaranya lingkaran, segitiga, segi empat, dan persegi panjang. Kemudian anak-anak diajak untuk menggambar bentuk-bentuk geometri tersebut secara bersama-sama. Setiap anak diberikan kertas hvs putih. Setelah semua anak mendapatkannya maka anak-anak mulai menggambar bentuk-bentuk geometri itu bersama-sama. Pada kegiatan ini anak terlihat antusias mengerjakannya, hanya terdapat satu anak saja yang terlihat ragu. Anak yang ragu tersebut didekati oleh guru, lalu guru membimbing anak tersebut. Guru memberikan motivasi dengan kalimat-kalimat positif pada anak. Kalimat positif ini untuk membangkitkan rasa percaya diri anak.

Setelah kegiatan menggambar bentuk geometri tersebut selesai, kemudian anak-anak diajak untuk mengerjakan tugas yang berupa menggambar bebas dari bentuk dasar segitiga. Peneliti memberikan contoh bagaimana cara mengerjakannya. Peneliti menunjukkan sebuah kertas, kertas gambar tersebut sudah ada pola bentuk geometri berbentuk segitiga, lalu tugas anak selanjutnya adalah dengan menambahkan berbagai coretan agar gambar tersebut tidak hanya terlihat coretan

bentuk geometri segitiga saja. Peneliti memberikan 1 contoh yakni dengan menambahi gambar tersebut sehingga menjadi caping bapak tani. Anak-anak terlihat antusias, tenang dan senang saat mendengarkan penjelasan dari peneliti.

Setelah semua anak paham dengan cara mengerjakan tugas tersebut, maka anak-anak disuruh untuk mengambil kertas gambar yang telah disediakan peneliti, beserta pensil, penghapus, dan juga krayon. Maka mulailah semua anak untuk menggambar. Pada kegiatan ini semua anak terlihat senang dan antusias saat mengerjakan, anak-anak juga terlihat bebas saat menuangkan coretan dalam kertas gambarnya. Ada anak yang menggambar menjadi anak perempuan yang sedang memakai gaun, ada yang menggambar menjadi ikan, ada yang membuatnya menjadi burung.

Selama kegiatan ini berlangsung, peneliti bersama kolabulator mengamati, dan mencatat perkembangan anak. Selain itu peneliti juga memberi motivasi, memberi pujian dengan kalimat-kalimat positif pada anak. Peneliti bersama kolabulator juga memberikan tanda bintang pada setiap karya yang telah dibuat oleh anak.

Setelah kegiatan ini selesai, maka anak-anak diperbolehkan untuk istirahat, makan snack bersama dan bermain bebas. Kegiatan istirahat ini dilakukan selama 30 menit. Selesai beristirahat, semua anak masuk dan dikondisikan untuk mengikuti kegiatan akhir.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pelaksanaan Siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Desember 2013. Pendidik mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian). Seperti biasanya,

kegiatan ini diawali dengan berbaris, ikrar, menyanyi lagu bersama, bertepuk tangan, dan melakukan kegiatan pemanasan bersama di halaman sekolah. Kegiatan pemanasan ini dilakukan selama 15 menit. Setelah itu semua anak masuk, berdoa dan menjawab salam dari guru. Dilakukan seterusnya sesuai dengan yang telah direncanakan di dalam RKH. Tentunya kegiatan ini sesuai dengan tema pembelajaran.

Setelah kegiatan awal terlaksana, kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada kegiatan inti ini semua anak diajak guru mencari gambar binatang pada gambar berbagai macam benda atau binatang yang telah disediakan oleh guru. Anak disuruh menunjukkan dan menemukan yang mana merupakan gambar binatang. Anak melakukan kegiatan ini secara bergantian. Setelah semua anak melakukan kegiatan ini. Kegiatan anak selanjutnya adalah menggambar binatang. Binatang yang akan digambar oleh anak-anak adalah binatang yang tidak lagi asing bagi anak-anak. Yakni binatang kelinci. Pada kegiatan menggambar kelinci ini, guru sudah menyediakan pola gambar kepala kelinci. Tugas anak selanjutnya adalah menempelkan pola gambar tersebut lalu menambahi gambar mata, hidung, mulut, dan badan serta alam yang ada di sekitar kehidupan kelinci.

Anak-anak terlihat sangat antusias dalam mengerjakan kegiatan ini. Semua anak terlihat percaya diri, bebas menambahi ekspresi gambar sesuka hatinya, dan sesuai dengan kemampuannya. Ada beberapa anak yang menambahi kelincinya dengan makanan kesukaannya wortel. Menambahi bentuk kaki yang bervariasi, memberi alam pemandangan yang indah. Anak juga terlihat senang saat menyelesaikan gambar dengan memberi warna dengan krayonnya.

Pada proses kegiatan berlangsung, guru beserta peneliti mengamati perkembangan kreativitas menggambar anak. Setelah kegiatan menggambar ini selesai, anak-anak diperbolehkan untuk istirahat. Mencuci tangan, makan snack bersama, lalu bermain bebas. Setelah kegiatan istirahat berakhir, anak-anak kembali masuk ke dalam kelas dan mengikuti kegiatan penutup atau kegiatan akhir. Kegiatan penutup ini dilakukan selama 15 menit. Kemudian anak-anak berkemas-kemas dan berdoa pulang.

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga Siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Desember 2013. Kegiatan diawali dengan kegiatan berolahraga. Anak-anak diajak untuk berbaris di halaman sekolah. Seperti biasanya anak melakukan ikrar, melakukan berbagai macam tepuk tangan dengan berbagai variasi. Untuk hari Sabtu, anak-anak melakukan kegiatan berdoa di luar kelas, karena guru bersama anak akan melakukan kegiatan yang berupa senam bersama. Namun sebelum dilaksanakannya senam, guru bersama anak-anak melakukan kegiatan pemanasan terlebih dahulu yaitu dengan menirukan berbagai gerakan senam fantasi. Misalnya, yang dilakukan saat itu adalah senam fantasi menirukan gerakan ombak di pantai. Semua anak melakukan gerakan tersebut. Setelah itu barulah guru memutar musik dan mulailah kegiatan senam irama ceria bersama-sama.

Selesai senam irama ceria bersama anak-anak masuk ke dalam kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan inti. Sebelum dilakukannya kegiatan inti, guru mengawali kegiatan dengan bercerita tentang pantai dan laut. Cerita yang dilakukan guru tidaklah lama, sekitar 7 menit saja. Cerita ini hanya untuk mengulas pengalaman

anak yang pernah pergi ke pantai. Anak-anak terlihat antusias dalam menyimak cerita dari guru. Selesai bercerita guru mengajak anak untuk mengerjakan kegiatan yang berupa menyusun kepingan *puzzle* berbentuk ikan. Anak-anak melakukan kegiatan ini dengan bersemangat. Setelah semua anak berhasil menyusun kepingan *puzzle*, anak-anak diajak oleh peneliti untuk melakukan kegiatan yang berupa menggambar beragam kehidupan yang ada di dalam laut. Peneliti memberikan beberapa gambar kehidupan di laut yang telah peneliti unduh dari beragam gambar yang ada di internet. Anak-anak menyimak beberapa gambar tersebut. Lalu peneliti memberikan aturan kepada anak bagaimana cara mengerjakannya. Kegiatan menggambar tersebut digambar langsung dengan krayon, misal: ikan, kura-kura, kerang, rumput laut, dan sebagainya. Warnai gambar tersebut, namun jangan warnai penuh seluruhnya karena untuk warna airnya akan diberi warna dengan cat air dan kuas.

Selanjutnya anak-anak mulai menggambar dengan kreasi mereka. Semua anak terlihat antusias untuk menggambar berbagai hal yang ada di laut ke dalam kertasnya. Anak-anak terlihat berkonsentrasi dengan kegiatannya. Begitu pula saat anak menyapu gambarnya dengan kuas dan cat airnya. Ketika selesai, hasil karya anak juga terlihat lebih baik.

Pada saat kegiatan menggambar tersebut berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan pencatatan pada perkembangan anak. Selain itu peneliti juga senantiasa memberi motivasi dengan memberikan pujian pada anak saat melakukan kegiatan. Peneliti juga memberikan penghargaan berupa stiker yang disematkan di dada anak-anak.

Setelah selesai, semua anak diajak untuk mengantri mencuci tangan, makan bersama, dan bermain bebas. Setelah 30 menit kemudian bel tanda masuk berbunyi, anak-anak masuk ke dalam kelas untuk melakukan kegiatan akhir. Pada kegiatan akhir ini anak-anak diajak untuk bertanya jawab tentang kegiatan yang telah anak lakukan selama di sekolah. Guru memberikan pujian dan memberikan tepuk tangan kepada semua anak yang telah menyelesaikan tugas menggambar dengan bagus. Kemudian dilanjutkan dengan berdoa pulang dan salam.

c. Observasi

Selama kegiatan menggambar berlangsung peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan pencatatan pada perkembangan anak yang telah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam Siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang sangat baik. Sesuai dengan harapan dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan, yakni kreativitas menggambar anak dapat berkembang dengan baik.

Adapun hasil dari pengamatan tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk Tabel 6 yang merupakan hasil yang diperoleh selama pengamatan yang dilaksanakan pada tindakan Siklus II sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Kreativitas Menggambar Anak pada Siklus II

Variabel	Indikator	Siklus II			
		Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Ketiga	Rata-rata Persentase
Menggambar	Lancar	84%	84%	89%	86%
	Rinci	78%	84%	84%	82%
	Asli	78%	84%	84%	82%

Data dari hasil observasi pada kreativitas menggambar anak setelah dilakukannya tindakan pada Siklus II menunjukkan bahwa kreativitas menggambar

anak sudah berkembang dengan baik. Dapat dilihat dari Tabel 6 mengenai perkembangan kreativitas anak setelah dilakukannya tindakan pada Siklus II menunjukkan hasil 86% anak lancar dalam menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar atau berada dalam kriteria baik, 82% anak dapat melakukan dengan rinci dalam menggambarkan lebih dari tiga bentuk atau berada dalam kriteria baik, serta 82% anak dapat menggambar sendiri/dapat membuat produk secara asli dalam menggambar atau berada dalam kriteria baik.

Pada Siklus II Pertemuan Pertama pada indikator rinci atau anak dapat menuangkan sendiri ide-idenya ke dalam sebuah gambar 84% atau 16 anak dapat melakukannya dengan baik, pada indikator rinci atau anak dapat menggambar lebih dari tiga bentuk terdapat 15 anak atau 78% dapat menguraikan goresannya ke dalam sebuah gambar. Pada indikator asli terdapat 15 anak atau 78% anak menghasilkan gambar/membuat gambar sendiri tanpa adanya campur tangan orang lain.

Pada Siklus II Pertemuan Kedua indikator kelancaran dalam menuangkan ide-idenya sendiri ke dalam sebuah gambar terdapat 16 anak atau 84% anak mampu menghasilkan gagasannya ke dalam sebuah gambar. Pada indikator kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk gambar terdapat 16 anak atau 84% anak dapat menguraikan gambarnya secara rinci/detail/teliti. Dan pada indikator keaslian dalam membuat karya dalam menggambar terdapat 16 anak yang mampu menggambar sendiri tanpa adanya bantuan dari orang dewasa.

Pada Siklus II Pertemuan Ketiga dalam indikator kelancaran dalam menghasilkan gagasan ke dalam sebuah gambar terdapat 17 anak atau 89% anak mampu menuangkan ide-idenya sendiri ke dalam sebuah gambar. Pada indikator

kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk gambar terdapat 16 anak atau 84% anak mampu untuk menguraikan garis-garis gambar, coretan-coretan, dan gambarnya ke dalam sebuah gambar. Pada indikator asli terdapat 16 anak atau 84% anak dapat menggambar dan menyelesaikan gambarnya sendiri. Berikut Tabel 7 yang merupakan hasil perkembangan kreativitas menggambar pada anak Siklus II:

Tabel 7. Hasil Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak Siklus II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	18 anak	94,73%
2	Cukup	1 anak	5,26%
3	Kurang	0 anak	0%
4	Tidak Baik	0 anak	0%

Dari Tabel 7 dapat terlihat bahwa 94,73% kreativitas menggambar anak sudah berkembang dengan optimal walaupun tingkat pencapaian skor berbeda-beda antara satu anak dengan anak yang lainnya, namun hal tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian perkembangan yang telah ditentukan. Hanya ada 5,26% saja anak yang masuk dalam kriteria pencapaian cukup. Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus II telah terdapat peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pencapaian skor yang diperoleh pada setiap aspek penilaian yang mengalami peningkatan. Adapun hasil tindakan, adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dalam upaya pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menjadikan anak lebih antusias, bersemangat, serta dapat berkonsentrasi dan terfokus pada proses kegiatan pembelajaran.
- 2) Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi peserta didik yang aktif.
- 3) Kegiatan menggambar yang disajikan dapat mendorong anak untuk lebih kreatif, dalam hal ini anak benar-benar mengalami peningkatan dan setelah diberikannya kegiatan ini secara bertahap dan kontinyu, anak berada dalam kriteria baik.

- 4) Penelitian tindakan kelas dihentikan karena sudah terjadi peningkatan dalam kreativitas menggambar anak sesuai dengan kriteria indikator keberhasilan dalam penelitian.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator/guru kelas pada akhir tindakan Siklus II. Dalam refleksi ini membahas tentang pembelajaran yang telah dilakukan selama penelitian. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Guru melibatkan anak pada aktivitas menggambar, memberikan motivasi serta penghargaan dari hasil karya gambar yang telah anak buat sehingga secara tidak langsung aktivitas menggambar tersebut dapat meningkatkan kreativitas menggambar pada anak Siklus II. Pemberian stimulasi yang tepat melalui gambar-gambar yang diunduh melalui internet serta kemenarikan guru dalam menyampaikan, serta didukung oleh media-media dan fasilitas anak dalam menggambar, mengakibatkan kreativitas menggambar pada anak meningkat. Kreativitas menggambar pada anak telah masuk pada kriteria baik. Oleh karenanya penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II. Kreativitas menggambar pada siswa TK ABA Kalakijo telah meningkat dan memenuhi kriteria indikator keberhasilan penelitian yakni, 80% dari 19 jumlah anak telah mencapai indikator kreativitas menggambar. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 8 yang merupakan rekapitulasi persentase kreativitas menggambar pada anak PraTindakan, Siklus I, dan Siklus II per individu adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Persentase Kreativitas Menggambar pada Anak Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II per individu

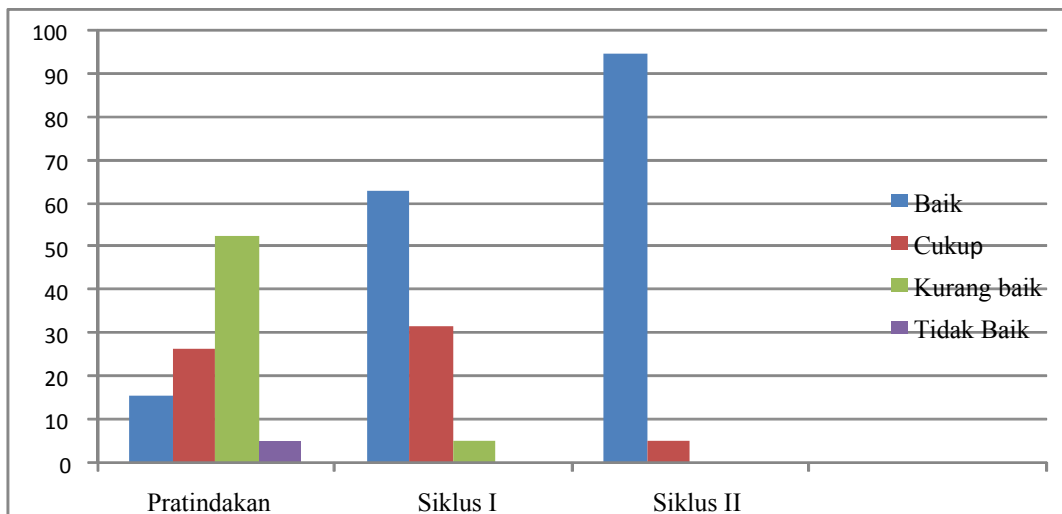
No.	Nama	Pratindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	FZ	66,67	88,89	100
2	ADT	41,67	66,67	83,34
3	ADL	98,84	97,22	100
4	DW	58,34	86,11	100
5	AZZ	25	41,67	63,89
6	SSTY	50	80,56	100
7	DNG	58,34	77,78	97,22
8	DN	66,67	80,56	100
9	FNK	66,67	69,45	91,67
10	FNR	41,67	69,45	88,89
11	GLH	91,67	91,67	100
12	ZK	75	88,89	100
13	ICH	66,67	80,56	100
14	KSH	66,67	91,67	91,67
15	BRHN	91,67	94,45	100
16	RHN	58,34	80,56	100
17	RTN	50	72,23	100
18	IH	58,34	75	86,12
19	PSH	58,34	80,56	100

Rekapitulasi data pengembangan kreativitas menggambar anak pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II per Individu dapat dilihat pada Tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Akhir Data Pengembangan Kreativitas Menggambar masing-masing Anak pada Tahap Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
Baik	3	15,78 %	12	63,15%	18	94,73%
Cukup	5	26,31%	6	31,57%	1	5,26%
Kurang baik	10	52,63%	1	5,26%	0	0%
Tidak baik	1	5,26%	0	0%	0	0%

Data pada Tabel 9 berisi tentang rekapitulasi persentase perkembangan kreativitas menggambar pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat diperjelas melalui Gambar 3 yang merupakan grafik persentase peningkatan perkembangan kreativitas menggambar pada anak, adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Persentase Peningkatan Perkembangan Kreativitas Menggambar

Gambar 3 di atas menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kreativitas menggambar dari tahap Pratindekan sampai pada Siklus II. Anak yang telah mencapai ketuntasan perkembangan kreativitas menggambar yang masuk dalam kriteria baik pada Pratindekan yaitu 15,78% atau hanya terdapat 3 anak yang masuk dalam kriteria baik. Pada Siklus I perkembangan kreativitas menggambar anak pada kriteria baik meningkat dengan cukup banyak yakni 63,15% atau 12 anak yang masuk dalam kriteria baik, dan pada Siklus II perkembangan kreativitas menggambar anak meningkat lagi menjadi 94,73% atau 18 anak yang masuk dalam kriteria baik. Dengan melihat keberhasilan penelitian ini, oleh karenanya penelitian ini dihentikan.

C. Pembahasan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelompok B2 TK ABA Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul dengan jumlah siswa 19 anak. Dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini didasarkan pada hasil observasi bahwa kreativitas menggambar siswa masih belum optimal. Kemudian setelah dilakukannya observasi, evaluasi, dan

diskusi pada dua siklus, dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan peningkatan dalam kreativitas menggambar anak yang sudah memenuhi harapan bagi peneliti jika kita bandingkan dengan pembelajaran sebelum dilakukan penelitian tindakan ini. Hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi yang dilakukan selama pembelajaran Siklus I dan Siklus II, penerapan pembelajaran pengembangan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar memberikan imbas baik terhadap peningkatan kreativitas menggambar anak pada Kelompok B2 TK ABA Kalakijo, Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh menunjukkan peningkatan selama dilakukannya proses tindakan pada kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi pengembangan kreativitas menggambar sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa kreativitas menggambar pada anak masih belum berkembang dengan baik dan optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari Tabel 9 yang menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak sebelum dilakukan tindakan menunjukkan 10% anak dapat lancar dalam menghasilkan gagasannya/menuangkan ide-idenya ke dalam kertas gambarnya, 8% saja anak dapat rinci dan jelas dalam menguraikan goresan beragam bentuk dalam gambarnya, dan 16% saja anak yang asli dalam membuat serta menyelesaikan gambarnya tanpa adanya suatu campur tangan/bantuan dari orang dewasa.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa kreativitas menggambar pada anak berada dalam kriteria tidak baik. Dengan melihat hal tersebut maka dibutuhkannya suatu metode yang dapat menstimulasi kreativitas anak dan kegiatan yang dapat memancing berkembangnya kreativitas menggambar ini agar berkembang lebih

optimal. Dengan dilakukannya tindakan tersebut dapat mengoptimalkan kreativitas anak, yakni melalui kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar tersebut dapat dilakukan dengan cara yang menarik agar anak dapat termotivasi, senang mengikuti kegiatan tersebut, senang dalam menuangkan ekspresinya, yang mana hal tersebut dapat mendorong anak untuk kreatif.

Setelah dilakukannya tindakan pada Siklus I yaitu dengan diberikannya kegiatan menggambar terdapat peningkatan yang cukup banyak jika dibandingkan sebelum dilakukannya tindakan, yakni 37% anak yang dapat lancar dalam menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah gambar yang anak buat, 21% anak yang dapat rinci/jelas/detil dalam menguraikan goresan beragam bentuk dalam gambarnya, dan 47% anak yang dapat orisinil atau asli dalam membuat karya sebuah gambar, tanpa adanya campur tangan orang dewasa.

Dari hasil observasi pada Siklus I tersebut peneliti masih perlu melakukan tindakan karena hasilnya kurang optimal, sehingga mengadakan tindakan lagi pada Siklus II. Dari Siklus II terdapat banyak peningkatan yang lebih baik yakni, 86% anak mampu dan lancar dalam menuangkan ide-idenya secara mandiri ke dalam gambar yang anak buat, 82% anak mampu dan rinci dalam menguraikan goresan-goresan beragam bentuk gambarnya, dan 82% anak mampu membuat produk gambarnya secara orisinal tanpa adanya bantuan dari orang lain.

Hasil dari observasi pada pengembangan kreativitas menggambar pada Siklus I peneliti merasa masih perlu melakukan penelitian tindakan karena hasilnya masih kurang optimal, sehingga perlunya dilaksanakannya tindakan pada Siklus II. Dari hasil observasi pada Siklus II terdapat peningkatan lagi yang lebih baik yaitu terdapat

95% anak yang dapat menuangkan kreativitas menggambar melalui aktivitas menggambar, meskipun masih terdapatnya 1 anak yang masuk dalam kriteria cukup dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat diketahui dan ditarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya kreativitas menggambar. Hal ini karena dipengaruhi oleh intensitas menggambar, kegiatan menggambar pada anak secara bertahap dan sesuai dengan tahapan perkembangan menggambar pada anak, dan penyampaian yang menarik yang disajikan oleh guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat Diah Sukrisnawati dan Syamsuri Jari (1993: 38) yang menyatakan bahwa bila kegiatan seni rupa termasuk menggambar digunakan dengan sebaik-baiknya, sangat bermanfaat untuk mempermudah dan mempercepat anak dalam menyerap bahan pelajaran, memfokuskan perhatian mereka terhadap pengajaran, dan lebih dari itu adalah dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Setelah beberapa hari diadakannya dan diberikannya aktivitas menggambar ini, anak-anak menjadi lebih aktif, senang dengan kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas, dan anak-anak lebih percaya diri dalam mengungkapkan ekspresi serta ide-ide atau gagasannya ke dalam sebuah gambar yang anak buat. Hal ini sejalan dengan pendapat Anik Pamulu (2007: 69) yang menyatakan bahwa aktivitas menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengekspresikan diri dan membantu anak untuk mengembangkan dan meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui

kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual.

Penelitian ini sejalan juga dengan pandangan dari teori belajar menurut menurut pandangan teori Behavioristik (dalam C. Asri Budiningsih, 2008: 20) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon. Mengandung makna bahwa belajar atau latihan merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi stimulus dan respon. Dalam hal ini, dari berbagai stimulasi-stimulasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru/kolabolator dari aktivitas menggambar yang telah dilakukan, serta motivasi, penghargaan, pujian pada anak berhasil merubah hasil belajar anak menjadi jauh lebih baik. Yang mana pada awalnya anak tidak tertarik dengan kegiatan menggambar dan anak cenderung kurang kreatif dalam menggambar, anak menjadi tertarik dengan kegiatan tersebut dan anak dapat menuangkan kreativitasnya pada kegiatan-kegiatan menggambar.

Penelitian ini sesuai pula dengan pendapat Hurlock (1980: 6) yang menjelaskan nilai kreativitas tersebut bagi anak, bahwa kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar. Penghargaan mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Jelas dalam penelitian ini anak benar-benar merasa senang dan puas saat karya mereka mendapat penghargaan dari guru ataupun teman sebayanya. Dan ini memberikan dampak yang baik pada perkembangan kreativitas menggambar pada anak. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya yang

merupakan pusat kegiatan hidup mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Dalam hal ini, melalui aktivitas menggambar yang dirancang dan diberikan secara menyenangkan anak menjadi senang untuk melakukan kegiatan ini.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya terdapat keterbatasan dalam penelitian. Penelitian ini bersamaan dengan kegiatan akhir semester yang berupa kegiatan lomba *drumband* tingkat kecamatan, sehingga kegiatan yang dilakukan anak semakin bertambah yaitu latihan *drumband* yang mengakibatkan anak-anak mudah lelah sehingga pembelajaran kurang kondusif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar siswa pada Kelompok B2 di TK ABA Kalakijo, Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul dapat meningkat melalui diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan kontinyu. Peningkatan kreativitas menggambar pada siswa Kelompok B2 dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh pada setiap siklus yang mengalami peningkatan.

Dari hasil observasi menunjukkan pada Pratindakan anak yang mencapai kriteria baik ada pada persentase 15,78% atau hanya terdapat 3 anak yang masuk dalam kriteria baik. Siklus I perkembangan kreativitas menggambar pada anak berada dalam kriteria baik meningkat menjadi 63,15% atau 12 anak yang masuk dalam kriteria baik, dan pada Siklus II perkembangan kreativitas menggambar pada anak meningkat lagi menjadi 94,73% atau 18 anak yang masuk dalam kriteria baik. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil karena 94,73% atau 18 anak pada Kelompok B2 di TK ABA Kalakijo, Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul telah mencapai indikator keberhasilan.

Langkah-langkah penelitian yang dapat meningkatkan kreativitas adalah dengan pemberian aktivitas menggambar, memberikan stimulasi ide-ide kreatif pada awal pemberian tindakan, peneliti serta guru tidak lupa untuk memberikan dorongan, motivasi, *reward*, dan dengan diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan berlanjut maka kreativitas menggambar anak dapat berkembang secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Taman Kanak-kanak
 - a. Dalam merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kreativitas menggambar, sebaiknya disusun dengan matang agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, sehingga kreativitas menggambar anak dapat berkembang dengan optimal.
 - b. Dalam pengembangan kreativitas menggambar anak diperlukan jam pelajaran yang berpusat pada kegiatan tersebut agar anak dapat fokus dan tidak mudah lelah saat mengikuti kegiatan menggambar, sehingga pengembangan kreativitas menggambar terlaksana dengan kondusif
2. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala Sekolah hendaknya memberi arahan dan memberi motivasi kepada para guru untuk bisa memberikan pembelajaran kreativitas menggambar yang dilakukan anak di sekolah, mengingat kreativitas merupakan faktor yang juga penting bagi kehidupan anak.
 - b. Kepala Sekolah hendaknya mendukung upaya guru dalam menggunakan kegiatan yang tepat untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hensuska. (2005). *Panduan Dasar Menggambar dengan Pensil untuk Anak Mudah & Menyenangkan*. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anik Pamulu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- As'adi Muhammad. (2009). *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
- Bambang Dwiloka. (2005). *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- C. Asri Budiningsih. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Diah Sukrisnawati & Syamsuri Jari. (1993). *Seni Sebagai Media Pengembangan Kehidupan Beragama Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal*, Jakarta: Pimpinan 'Aisyiyah Bagian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hajar Pamadhi, Evan Sukardi S., & Azizah Muis. (2010). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hibanna S. Rahman. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- HM. Affandi. (2006). *Seni Menggambar dan Kerajinan Tangan Pedoman bagi Guru TK/SD dan Orangtua*. Yogyakarta: PGTKI Press.

- Hurlock, E.B. (1980). *Perkembangan Anak Jilid II*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Muharam E. & Warti Sudaryati. (1992). *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Nizar Alam Hamdani & Dody Hermana. (2008). *Classroom Action Research Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kela (PTK)*. Garut: Rahayasa Research and Training.
- Noeng Muhadjir. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi IV*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Saiful Haq. (2008). *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi, & Implementasi*. Yogyakarta: CV. Cipta Media.
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suwarna. (2007). *Menggambar Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan Seri Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2009). *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tarja Sudjana, Irin Tambrin, Tity Soegiarty, & Maman Tocharman. (2001). *Seni Rupa untuk SLTP Kelas I*. Bandung: Penerbit Grafindo Media Pratama.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Redaksi Ayahbunda. (2002). *Dari A Sampai Z tentang Perkembangan Anak Buku Pegangan untuk Pasangan Muda*. Jakarta: PT. Gaya Favorit Press.
- Tim Redaksi Pena Pendidikan. (2007). *Pena Pendidikan Referensi Terpercaya Dunia Pendidikan edisi khusus PAUD/Tahun II/Juli-Agustus 2007*. Jakarta: PT. Reka Gagas Cipta.
- Triatno. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wahyudin. (2007). *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Lampiran 1. Surat Validitas Instrumen

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Arumi Savitri Fatimaningrum, S. Psi., MA
NIP : 19821218 200604 2 001

Menerangkan bahwa instrument penelitian tentang peningkatan kreatifitas yang digunakan oleh:

Nama : IsdiNurjantara
NIM : 10111247035
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : FIP UNY

Telahsesuai / tidaksesuai *) dengan tujuan penelitian yang berjudul
"Pengembangan Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2
Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kalakijo Kalakijo Guwosari
Pajangan Bantul"




Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

*) coret yang tidakperlu

Yogyakarta, 10 Desember 2013
Yang menerangkan,

Arumi Savitri Fatimaningrum, S. Psi., MA
NIP 19821218 200604 2 001

Lampiran 2. Surat Perijinan Penelitian

 <p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN <small>Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094 Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)</small></p>	 <p><small>Certificate No. QSG 00887</small></p>
<hr/>	
No. : 2974 /UN34.11/PL/2013	8 Mei 2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal	
Hal : Permohonan izin Penelitian	
 Yth. Kepala TK ABA Kalakijo Pajangan, Bantul Yogyakarta	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:</p>	
Nama :	Isdi Nurjantara
NIM :	10111247035
Prodi/Jurusan :	PGPAUD/PPSD
Alamat :	Celan DK.XVI, Rt.109 Trimurti, Srandakan, Bantul, Yogyakarta 55762
<p>Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:</p>	
Tujuan :	Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi :	TK ABA Kalakijo, Pajangan, Bantul
Subyek :	Siswa TK Kelompok B
Obyek :	Kreativitas
Waktu :	Mei-Juli 2013
Judul :	Pengembangan Kreativitas melalui Aktivitas Menggambar pada Kelompok B 2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kalakijo
<p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.</p>	
<p>Dekan,</p> <div style="text-align: center;"> Dr. Haryanto, M.Pd NIP. 19600902 198702 1 001</div>	
<p>Tembusan Yth:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rektor (sebagai laporan)2. Wakil Dekan I FIP3. Ketua Jurusan PPSP FIP4. Kabag TU5. Kasubbag Pendidikan FIP6. Mahasiswa yang bersangkutan <p style="text-align: right;">Universitas Negeri Yogyakarta</p>	

Lampiran 3. Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian

No.	Tempat penelitian		Uraian	Waktu pelaksanaan
1	Pra Penelitian / Pra Tindakan (sebelum dilaksanakannya tindakan)	Observasi	- Mengamati perkembangan anak	Tanggal 11 - 12 Desember 2013
		Refleksi	- Melakukan analisis terhadap proses pembelajaran, perkembangan anak dan masalah - Memutuskan tindakan untuk penelitian	Tanggal 12 Desember 2013
2	Siklus I	Perencanaan	- Membuat rencana kegiatan harian - Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi - Mempersiapkan media pembelajaran - Persiapan alat untuk dokumentasi kegiatan	Tanggal 13 Desember 2013
		Pelaksanaan	- Pelaksanaan pembelajaran	Tanggal 14 - 18 Desember 2013
		Observasi	- Mengamati proses pembelajaran	Tanggal 14 - 18 Desember 2013
		Refleksi	- Analisis terhadap proses pembelajaran dan masalah - Memutuskan tindakan berikutnya	Tanggal 19 - 20 Desember 2013
3	Siklus II	Perencanaan	- Membuat rencana kegiatan harian - Menyusun dan mempersiapkan	Tanggal 20 Desember 2013

			lembar observasi - Mempersiapkan media pembelajaran - Mempersiapkan alat untuk dokumentasi kegiatan	
		Pelaksanaan	- Pelaksanaan pembelajaran	Tanggal 21 – 26 Desember 2013
		Observasi	- Mengamati proses pembelajaran	Tanggal 21 – 26 Desember 2013
		Refleksi	- Analisis terhadap proses pembelajaran dan masalah	Tanggal 27 - 28 Desember 2013

Lampiran 4. Rubrik Penelitian

Rubrik Penilaian

No	Kegiatan	Indikator	Deskripsi	Skor	Kriteria
1	Menggambar bebas dengan pensil	Lancar	Jika anak langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar bebas	4	Baik
			Jika anak mendapat petunjuk dari guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar bebas	3	Cukup
			Jika anak diberikan bantuan oleh guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar bebas	2	Kurang
			Anak tidak dapat menuangkan ide-idenya meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain	1	Tidak baik
		Rinci	Jika anak dapat menggambarkan lebih dari 3 bentuk dalam menggambar bebas	4	Baik
			Jika anak dapat menggambarkan 2 bentuk dalam menggambar bebas	3	Cukup
			Jika anak dapat menggambarkan hanya dalam 1 bentuk saja dalam menggambar bebas	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat menggambar bentuk dalam menggambar bebas meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dalam menggambar bebas	1	Tidak baik
		Asli	Jika anak sudah dapat menggambar bebas sendiri	4	Baik
			Jika anak mendapat petunjuk dari guru dalam membuat gambar bebas	3	Cukup
			Jika anak membuat gambar bebas setelah melihat hasil karya temannya	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat menggambar bebas meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain	1	Tidak baik
2	Menggambar bebas dari bentuk dasar geometri	Lancar	Jika anak langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar bebas dari bentuk dasar geometri	4	Baik
			Jika anak mendapat petunjuk dari guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar bebas dari bentuk dasar geometri	3	Cukup
			Jika anak diberikan bantuan oleh guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar bebas dari bentuk dasar geometri	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat menuangkan ide-idenya ke dalam gambar bebas dari bentuk dasar geometri meski sudah	1	Tidak baik

			mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain		
		Rinci	Jika anak dapat menggambarkan lebih dari 3 bentuk dalam menggambar bebas dari bentuk dasar geometri	4	Baik
			Jika anak dapat menggambar 2 bentuk dari bentuk dasar geometri	3	Cukup
			Jika anak dapat menggambarkan 1 bentuk saja dari bentuk dasar geometri	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat menggambar bentuk dari bentuk dasar geometri meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain	1	Tidak baik
		Asli	Jika anak sudah dapat menggambar bebas dari bentuk dasar geometri sendiri	4	Baik
			Jika anak mendapat petunjuk dari guru dalam membuat gambar bebas dari bentuk dasar geometri	3	Cukup
			Jika anak membuat gambar bebas dari bentuk dasar geometri setelah melihat hasil karya temannya	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat menggambar bebas dari bentuk dasar geometri meski mendapat bantuan	1	Tidak baik
	3	Lancar	Jika anak langsung dapat menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar tematik	4	Baik
			Jika anak mendapat petunjuk dari guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar tematik	3	Cukup
			Jika anak diberikan bantuan oleh guru dalam menuangkan ide-idenya dalam menggambar tematik	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat menuangkan ide-idenya kedalam gambar tematik meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain	1	Tidak baik
		Rinci	Jika anak dapat menggambarkan lebih dari 3 bentuk dalam menggambar tematik	4	Baik
			Jika anak dapat menggambar 2 bentuk kedalam gambar tematik	3	Cukup
			Jika anak dapat menggambarkan 1 bentuk saja ke dalam gambar tematik	2	Kurang
			Jika anak tidak dapat membuat gambar bebas dari bentuk dasar geometri meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain	1	Tidak baik

		Asli	Jika anak sudah dapat menggambar tematik sendiri	4	Baik
			Jika anak mendapat petunjuk dari guru dalam membuat gambar tematik	3	Cukup
			Jika anak membuat gambar tematik setelah melihat hasil karya temannya	2	Kurang
			Anak tidak dapat membuat gambar tematik meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain	1	Tidak baik

Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I PERTEMUAN I

TEMA/SUB.TEMA : Lingkunganku / Lingkungan disekitarku
SEMESTER/MINGGU : I
KELOMPOK : B2
HARI/TANGGAL : Sabtu, 14 Desember 2013
WAKTU : 07.15- 10.15 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Media	Pengalaman Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Membiasakan diri beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap dengan fasih dan hafal beberapa surat pendek dalam Al-Qur'an (PAI.11) 	<p>I. Kegiatan Awal (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum belajar, salam Langkah-langkah kegiatan: Guru bersama anak-anak masuk kedalam kelas setelah mendengar tanda bel masuk berbunyi. Kemudian guru menyiapkan anak untuk berdoa bersama. kemudian guru bersama anak berdoa bersama. Praktek langsung : mengucapkan dengan fasih surat Al-Falaq Langkah-langkah kegiatan: Setelah berdoa guru bersama 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak-anak berdoa




<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan menghargai agama lain • Dapat melakukan kegiatan fisik dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan tempat-tempat ibadah (NAM.5) • Bermain dengan simpai (F.8) 	<p>anak melanjutkannya dengan menghafalkan surat pendek, yakni; surat Al-Falaq.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab : Tempat-tempat ibadah umat beragama Langkah-langkah kegiatan: Guru menunjukkan pada anak miniatur tempat-tempat ibadah di depan kelas. Guru bertanya pada anak tentang minitaur tempat-tempat ibadah tersebut. • Praktek langsung : melompat didalam simpai Langkah-langkah kegiatan: Guru bersama anak-anak keluar ruangan untuk melakukan kegiatan ini. Guru memberikan cara serta aturan permainan tersebut. Setelah anak jelas, permainan dilakukan oleh anak secara 3 demi 3. Setelah selesai permainan ini anak-anak masuk ke dalam kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Miniatur tempat-tempat ibadah • Simpai kecil (holahoop) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak melakukan tanya jawab • Guru dan anak melakukan kegiatan melompat didalam simpai
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk-bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru pola dengan menggunakan geometri (K.28) 	<p>II.Kegiatan Inti (30menit) SUDUT PEMBANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian Tugas : menebalkan bentuk-bentuk geometri Langkah-langkah kegiatan: Guru memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja anak, pensil, krayon 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengerjakan tugas menebalkan bentuk-bentuk geometri dengan pensilnya

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menuangkan kreatifitas sesuai dengan kemampuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar bebas dengan berbagai media (F.24) 	<p>penjelasan cara mengerjakannya didepan kelas. setelah anak paham, guru menyuruh anak untuk mengambil pensil, penghapus serta pewarnanya. Kemudian guru membagi lembar kegiatan tersebut secara kelompok demi kelompok. Jika anak sudah menyelesaikan kegiatan tersebut, anak menaruh hasil karyanya di tempat yang telah disediakan.</p> <p>SUDUT SENI DAN KEBUDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menggambar halaman rumahku. Langkah-langkah kegiatan: Guru menjelaskan cara mengerjakannya, guru memberikan demonstrasi; ambil pensil (guru mengambil pensil), kertas gambar (guru mengambil kertas gambar), krayon (guru mengambil krayon), media yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas gambar, pensil, karet penghapus 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar halaman rumah
---	--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menceritakan isi gambar sesuai dengan pengetahuannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (B.23) 	<p>tersebut sudah tersedia di rak yang ada di depan kelas. kemudian anak mengambil media tersebut kelompok demi kelompok.</p> <p>SUDUT KELUARGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menceritakan tentang gambar yang dibuat anak Langkah-langkah kegiatan: guru mendekati anak, lalu anak menceritakan tentang hasil gambar yang telah anak buat kepada guru. Guru mendengarkan cerita anak sambil melakukan pencatatan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar yang dibuat anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menceritakan mengenai gambar yang anak buat
		<p>III. Istirahat (30menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bersama, doa sesudah makan Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk bergantian mencuci tangan mereka. Anak melakukan kegiatan tersebut secara antri. Setelah semua anak cuci tangan, semua anak masuk ke dalam kelas, setiap anak mengeluarkan bekal makanan 		

		<p>yang telah di bawa ke sekolah. Setelah itu anak berdoa, dan makan bersama.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain bebas <p>Langkah kegiatan: selesai makan, anak keluar kelas dan melakukan kegiatan bebas di luar kelas. Anak bebas memilih mana mainan yang akan anak mainkan. Guru melakukan pengawasan selama kegiatan ini berlangsung.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Mau bertanya, dan mampu mengemukakan pendapat sepengetahuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> Berani bertanya, menjawab pertanyaan dan berani mengemukakan ide secara sederhana (B.6) 	<p>IV.Kegiatan Akhir (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab : kegiatan hari ini dan pengalaman yang anak dapatkan selama di sekolah. <p>Langkah kegiatan: semua anak masuk ke dalam kelas, lalu guru mengkondisikan semua anak untuk duduk dengan rapi pada kelompok masing-masing. Kemudian guru bersama anak-anak melakukan tanya jawab selama anak berada di sekolah. Guru tanya jawab bersama anak ketika anak melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak melakukan tanya jawab

<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan diri beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	kegiatan inilah anak diberikan tanda bintang (penghargaan) <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa selesai belajar, salam Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, berkemas-kemas (memeriksa isi tas, memakai tas), kemudian salah satu anak maju ke depan untuk memimpin doa. Kemudian anak berdoa bersama-sama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak-anak berdoa
--	---	--	--	---

<p>Mengetahui,</p>  <p>PT. MA'ARIFAH, S. Pd NIP 19640201 198602 2006</p>	<p>Jumlah anak : 18 anak</p>	<p>Pajangan, 14 Desember 2013</p>	
	<p>sakit : anak</p>	<p>Guru Kelas</p>	<p>Peneliti</p>
	<p>Izin : anak</p>		
	<p>Alpa : anak</p>	<p>Novita Sari</p>	<p>Isdi Nurjantara</p>
	<p>Jumlah masuk : anak</p>		<p>NIM. 10111247035</p>

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS I PERTEMUAN II**

TEMA/SUB.TEMA : Lingkunganku / Lingkungan disekitarku
SEMESTER/MINGGU : I
KELOMPOK : B2
HARI/TANGGAL : Senin, 16 Desember 2013
WAKTU : 07.15- 10.15 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Media	Pengalaman Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Membiasakan diri beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM. 8) 	<p>I. Kegiatan Awal (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum belajar, salam Langkah-langkah kegiatan: anak-anak masuk ke dalam kelas setelah mendengar bel tanda masuk berbunyi, kemudian guru mengkondisikan anak untuk berdoa, setelah itu guru mengajak semua anak untuk berdoa bersama-sama. Praktek langsung : menghafalkan doa sebelum bepergian Langkah-langkah kegiatan: setelah selesai berdoa, guru mengajak anak-anak untuk membaca hapalan doa-doa harian. Yakni doa sebelum 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung Keran air Meja anak berjumlah 8 meja 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak-anak berdoa

<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal agama yang dianut • Dapat melakukan kegiatan fisik dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan kegiatan ibadah sesuai aturan menurut keyakinannya (NAM. 9) • Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (F.7) 	<p>bepergian. Doa ini dilakukan secara bergantian sesuai kelompoknya masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung: wudlu. Langkah kegiatan: guru mengajak murid untuk keluar ruangan dan berjalan dengan berbaris menuju tempat wudu. Kemudian guru memperagakan cara berwudu dengan benar. Setelah itu mempraktekan secara bergantian 3 demi 3 untuk bergantian wudu. • Praktek langsung : merangkak di bawah lorong meja anak. Langkah kegiatan: (selama kegiatan wudu berlangsung, guru pendamping menyiapkan 5 meja yang ditata secara lurus sejajar ke depan di ruang aula). Setelah semua anak sudah berwudu. Anak-anak berkumpul di ruang aula. Kemudian anak berbaris sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru memberikan aturan dan contoh cara melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak melakukan wudlu secara bergantian • Guru dan anak melakukan aktivitas merangkak di bawah lorong meja
--	---	--	---

		<p>aktivitas permainan ini (guru merayap di bawah kolong meja). Setelah itu, anak mencoba sesuai dengan urutan kelompoknya masing-masing.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Mengenal bentuk-bentuk geometri Dapat menuangkan kreatifitas sesuai dengan kemampuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> Meniru pola dengan menggunakan geometri (K.28) Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, 	<p>II.Kegiatan Inti (30menit) SUDUT PEMBANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian Tugas : menggambar 3 bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segi empat) Langkah kegiatan: semua anak masuk ke dalam kelas, guru mengkondisikan anak untuk mengikuti kegiatan inti ini. Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas pertama. Guru menjelaskan pada anak tentang bentuk-bentuk geometri. Kemudian guru menjelaskan bagaimana cara membuatnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil kertas, serta kotak pensil dan pewarna pada loker masing-masing anak. <p>SUDUT SENI DAN KEBUDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas : menggambar bebas dari 	<ul style="list-style-type: none"> Kertas gambar, pensil Kertas gambar, 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengerjakan tugas menggambar bentuk-bentuk geometri dengan pensilnya Anak menggambar bebas dari bentuk

<ul style="list-style-type: none"> Dapat menceritakan isi gambar sesuai dengan pengetahuannya 	<p>garis, lingkaran, segitiga, segiempat (M.H.25)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (B.23) 	<p>bentuk dasar lingkaran. Langkah kegiatan: guru menjelaskan cara mengerjakan kegiatan yang kedua. Pada lembar kegiatan tersebut sudah tersedia bentuk lingkaran, tugas anak adalah menambahi coretan gambar bentuk pada lingkaran tersebut hingga membentuk sebuah gambar bentuk sesuatu sesuai dengan apa yang anak inginkan. Setelah semua anak paham, maka setiap anak dipersilahkan untuk mengambil kegiatan inti yang ke dua tersebut.</p> <p>SUDUT KELUARGA</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas : menceritakan tentang gambar yang dibuat anak. Langkah-langkah kegiatan: guru mendekati anak, lalu anak menceritakan tentang hasil gambar yang telah anak buat kepada guru. Guru mendengarkan cerita anak sambil melakukan pencatatan. 	<p>pensil, karet penghapus, crayon</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar yang dibuat anak 	<p>dasar sesuai keinginan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan mengenai gambar yang anak buat
--	---	---	--	---




		<p>III. Istirahat (30menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bersama, doa sesudah makan Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk bergantian mencuci tangan mereka. Anak melakukan kegiatan tersebut secara antri. Setelah semua anak cuci tangan, semua anak masuk ke dalam kelas, setiap anak mengeluarkan bekal makanan yang telah di bawa ke sekolah. Setelah itu anak berdoa, dan makan bersama. Bermain bebas Langkah kegiatan: selesai makan, anak keluar kelas dan melakukan kegiatan bebas di luar kelas. Anak bebas memilih mana mainan yang akan anak mainkan. Guru melakukan pengawasan selama kegiatan ini berlangsung. 		
<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengekspresikan diri melalui lagu dan nyanyian 	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya (B.34) 	<p>IV.Kegiatan Akhir (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung: menyanyi lagu “Allah Maha Pencipta” Langkah kegiatan: setelah semua anak bermain bebas, anak diajak untuk masuk ke 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak menyanyi lagu

<ul style="list-style-type: none"> • Mau bertanya, dan mampu mengemukakan pendapat sepengetahuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Berani bertanya, menjawab pertanyaan dan berani mengemukakan ide secara sederhana (B.6) 	<p>dalam kelas. Kemudian guru mempersilahkan anak untuk minum air yang telah anak-anak bawa. Kemudian guru menyanyikan lagu kepada anak, yakni lagu: “Allah Maha Pencipta”. Kemudian guru bernyanyi lagu tersebut bersama anak-anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab : kegiatan hari ini dan pengalaman yang anak dapatkan selama di sekolah Langkah kegiatan: Dalam hal ini guru melakukan evaluasi bersama anak-anak. Kemudian guru bersama anak-anak melakukan tanya jawab selama anak berada di sekolah. Guru tanya jawab bersama anak ketika anak melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada kegiatan inilah anak diberikan tanda bintang (penghargaan) • Berdoa selesai belajar, salam Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, berkemas-kemas (memeriksa isi tas, 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak melakukan tanya jawab
--	---	---	--	---

		memakai tas), kemudian salah satu anak maju ke depan untuk memimpin doa. Kemudian anak berdoa bersama-sama.		
--	--	---	--	--

Jumlah anak : 18 anak

Pajangan, 16 Desember 2013

 Mengetahui, PT. WABJEM, S. Pd NIP 19640201 198602 2006	sakit : anak Izin : anak Alpa : anak Jumlah masuk : anak	Guru Kelas  Novita Sari	Peneliti  Isdi Nurjantara NIM. 10111247035
	<p>TEMASUB TEMA SEMESTER/TAHUN KELOMPOK HARI/TANGGAL WAKTU</p>		

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS I PERTEMUAN III**

TEMA/SUB.TEMA : Lingkungkanku / Ciptaan Allah

SEMESTER/MINGGU : I

KELOMPOK : B2

HARI/TANGGAL : Rabu, 18 Desember 2013

WAKTU : 07.15- 10.15 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Media	Pengalaman Belajar
<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan diri untuk berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan dengan fasih dua kalimah Syahadat dan artinya (PAI. 1) 	<p>I.Kegiatan Awal (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum belajar, salam Langkah-langkah kegiatan: anak-anak masuk ke dalam kelas setelah mendengar bel tanda masuk berbunyi, kemudian guru mengkondisikan anak untuk berdoa, setelah itu guru mengajak semua anak untuk berdoa bersama-sama • Praktek langsung : melafalkan “dua kalimah Syahadat” dan artinya Langkah kegiatan: setelah selesai berdoa, guru mengajak anak untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak-anak melafalkan dua kalimah Syahadat

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengekspresikan diri melalui syair 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersyair yang bernafaskan Agama (NAM. 4) 	<p>membaca dua kalimah Syahadat, diawali dengan bacaan Syahadatnya kemudian diikuti dengan artinya, dua kalimah Syahadat ini dibaca sesuai dengan masing-masing kelompok anak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung: mengucapkan syair “Bulan dan Bintang” Langkah kegiatan: Selesai membaca dua kalimah Syahadat. Guru memperlihatkan gambar bulan dan bintang. Guru menanyakan kepada anak siapakah penciptanya?. Kemudian setelah itu guru mengucapkan syair bulan bintang kepada anak-anak. Kemudian anak-anak mengikuti ucapan syair tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak mengucapkan syair bersama
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengekspresikan diri melalui nyanyian dan irama 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15) 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung : menyanyi lagu “Matahari terbenam” Langkah kegiatan: Setelah mengucapkan syair bulan dan bintang, guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Yakni lagu bulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak menyanyi bersama




		dan bintang. Lagu ini di nyanyikan dengan melakukan tepuk tangan sesuai dengan irama lagu.		
<ul style="list-style-type: none"> Mengenal bentuk-bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> Meniru pola dengan menggunakan geometri (K.28) 	<p>II.Kegiatan Inti (30menit) SUDUT PEMBANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian Tugas : menggambar 3 bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segi empat) lalu di warnai. Langkah kegiatan: guru menunjukkan bentuk-bentuk geometri yang telah guru unduh melalui internet. Guru menyebutkan bentuk-bentuk tersebut beserta warna yang ada pada bentuk geometri tersebut. setelah itu guru menunjukkan kertas kosong. Kemudian guru menggambari kertas kosong tersebut dengan 4 bentuk geometri. Kemudian guru mewarnainya. Guru menganjurkan kepada anak untuk mewarnai secera bebas sesuai dengan keinginan anak. <p>SUDUT SENI DAN KEBUDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas : 	<ul style="list-style-type: none"> Kertas gambar, pensil, crayon 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengerjakan tugas menggambar bentuk-bentuk geometri dengan pensilnya
<ul style="list-style-type: none"> Dapat menuangkan 	<ul style="list-style-type: none"> Melukis dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas : 	<ul style="list-style-type: none"> Kertas 	<ul style="list-style-type: none"> Anak menggambar

<p>keaktifitas sesuai dengan kemampuan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat menceritakan isi gambar sesuai dengan pengetahuannya 	<p>berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang dll) (M.H. 54)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (B.23) 	<p>menggambar bulan dan bintang dengan crayon dan kuas. Langkah kegiatan: guru menunjukkan gambar tentang suasana di malam hari dengan gambar yang telah guru unduh melalui internet. Guru memperhatikan gambar tersebut. guru menunjukkan bahwa ada gambar bulan serta bintang yang terlihat ketika malam hari. Lalu guru melakukan demonstrasi bagaimana cara mengerjakan tugas berikutnya tersebut. anak-anak menyimak dengan baik contoh dari guru. Guru menggambar bulan bintang serta binatang yang muncul pada malam hari langsung dengan krayon. Kemudian guru mewarnai gambar tersebut. lalu guru menggoreskan gambar yang tersebut dengan kuas dan cat poster. Maka jadilah gambar yang</p>	<p>gambar, crayon, kuas, cat poster</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar yang dibuat anak 	<p>bulan dan bintang dengan crayon dan kuas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menceritakan mengenai gambar yang anak buat
--	---	--	---	--

		<p>terlihat seperti gambar membatik. Kemudian anak melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>SUDUT KELUARGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menceritakan tentang gambar yang dibuat anak. Langkah-langkah kegiatan: guru mendekati anak, lalu anak menceritakan tentang hasil gambar yang telah anak buat kepada guru. Guru mendengarkan cerita anak sambil melakukan pencatatan. 		
		<p>III. Istirahat (30menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bersama, doa sesudah makan Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk bergantian mencuci tangan mereka. Anak melakukan kegiatan tersebut secara antri. Setelah semua anak cuci tangan, semua anak masuk ke dalam kelas, setiap anak mengeluarkan bekal makanan yang telah di bawa ke sekolah. Setelah itu anak 		

		<p>berdoa, dan makan bersama.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain bebas <p>Langkah kegiatan: selesai makan, anak keluar kelas dan melakukan kegiatan bebas di luar kelas. Anak bebas memilih mana mainan yang akan anak mainkan. Guru melakukan pengawasan selama kegiatan ini berlangsung.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengenali nama diri Mau bertanya, dan mampu mengemukakan pendapat sepengetahuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca nama sendiri dengan lengkap (B.35) Berani bertanya, menjawab pertanyaan dan berani mengemukakan ide secara sederhana (B.6) 	<p>IV.Kegiatan Akhir (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung: membaca nama sendiri dengan lengkap. <p>Langkah kegiatan: guru memberikan kartu nama anak yang terbuat dari bahan kertas asturo berwarna-warni. Nama anak sudah tertera di kertas tersebut. kemudian anak diajak untuk membaca namanya sendiri saat maju didepan kelas dengan cara di eja, kemudian di baca langsung. Tanya jawab : kegiatan hari ini dan pengalaman yang anak dapatkan selama di sekolah. <p>Langkah kegiatan: Dalam hal ini guru</p> </p>	<ul style="list-style-type: none"> Kartu nama anak Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing anak cara membaca namanya Guru bersama anak melakukan tanya jawab

		<p>melakukan evaluasi bersama anak-anak. Kemudian guru bersama anak-anak melakukan tanya jawab selama anak berada di sekolah. Guru tanya jawab bersama anak ketika anak melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada kegiatan inilah anak diberikan stiker yang ditempelkan di dada anak (penghargaan).</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa selesai belajar, salam <p>Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, berkemas-kemas (memeriksa isi tas, memakai tas), kemudian salah satu anak maju ke depan untuk memimpin doa. Kemudian anak berdoa bersama-sama.</p>		
--	--	--	--	--

 <p>Hj. WARIJEM, S. Pd NIP 19640201 198602 2006</p>	Jumlah anak : 18 anak	Pajangan, 18 Desember 2013	
	sakit : anak	Guru Kelas	Peneliti
	Izin : anak		
	Alpa : anak	Novita Sari	Isdi Nurjantara NIM. 10111247035
	Jumlah masuk : anak		

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS II PERTEMUAN I**

TEMA/SUB.TEMA : Binatang / Binatang Peliharaan

SEMESTER/MINGGU : I

KELOMPOK : B2

HARI/TANGGAL : Senin, 23 Desember 2013

WAKTU : 07.15- 10.15 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Media	Pengalaman Belajar
		I.Kegiatan Awal (30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Upacara Bendera Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk membentuk barisan diantaranya 5 barisan. Kemudian guru membagi tugas pada anak-anak. Ada 1 anak membacakan teks pancasila, 5 anak sebagai paduan suara, 3 anak sebagai pengibar bendera, serta 1 anak sebagai pemimpin upacara. Setelah itu maka berlangsunglah upacara bendera. Upacara bendera berlangsung selama 20 menit. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melakukan kegiatan fisik dengan baik • Membiasakan diri beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanjat, bergantung dan berayun (M.K.4) • Mengucap dengan fasih dan hafal beberapa surat pendek dalam Al-Qur'an (PAI.11) • Membilang (menenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20 (K.34) 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum belajar, salam Langkah kegiatan: selesai upacara, guru mengajak anak untuk berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing. Kelompok B2 berbaris di depan kelas B2. Kegiatan berdoa pada hari senin dilakukan di luar kelas. kemudian semua anak berdoa bersama-sama. • Praktek langsung : bergelantungan sambil berayun-ayun. Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing. Kemudian anak-anak mencoba untuk memanjat bergelantungan dan berayun di bola dunia. • Praktek langsung : mengucapkan dengan fasih surat Al-lahab. Langkah kegiatan: anak dikondisikan didalam kelas untuk duduk dengan baik dan melakukan kegiatan menghafalkan surat pendek. Yakni surat Al-lahab. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bola dunia (papan panjatan lingkaran) • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan kegiatan bergelantungan sambil berayun- ayun • Guru bersama anak-anak berdoa
--	--	---	---	--




<ul style="list-style-type: none"> • Dapat berhitung 		<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung: menghitung bilangan 1-20. Langkah kegiatan: Guru menunjukkan gambar apel sejumlah 20 buah. Kemudian guru menghitung jumlah apel tersebut. Lalu anak-anak berhitung jumlah apel tersebut bersama dengan kelompoknya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar pola buah apel 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak berhitung
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk-bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru pola dengan menggunakan geometri (K.28) 	<p>II.Kegiatan Inti (30menit) SUDUT PEMBANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian Tugas : menebalkan bentuk-bentuk geometri (setengah lingkaran, limas, belah ketupat) Langkah kegiatan: guru memberikan cara dan aturan bagaimana cara mengerjakan tugas pada kegiatan inti yang pertama. Guru memberikan contoh tersebut didepan kelas. diantaranya: menebalkan setengah lingkaran, limas, dan belah ketupat yang masih berupa titik-titik. Setelah anak paham, guru mengajak anak untuk mengerjakan tugas tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja anak, pensil, crayon 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengerjakan tugas menebalkan bentuk-bentuk geometri dengan pensilnya

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menuangkan kreatifitas sesuai dengan kemampuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga, segiempat (M.H.25) 	<p>SUDUT SENI DAN KEBUDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menggambar bebas dari bentuk dasar segitiga. Langkah kegiatan: Guru menunjukkan pola segitiga yang sudah tertera pada kertas gambar. Kemudian guru menjelaskan bahwa tugas anak adalah menambahi bentuk segitiga tersebut dengan goresan-goresan bentuk sehingga gambar tersebut bisa menjadi hasil karya gambar yang kreatif. Kemudian anak mengerjakan tugas tersebut dengan baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas gambar, pensil, karet penghapus 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar bebas dari bentuk dasar segitiga sesuai keinginan anak
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menceritakan isi gambar sesuai dengan pengetahuannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (B.23) 	<p>SUDUT KELUARGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menceritakan tentang gambar yang dibuat anak. Langkah-langkah kegiatan: guru mendekati anak, lalu anak menceritakan tentang hasil gambar yang telah anak buat kepada guru. Guru mendengarkan cerita anak sambil melakukan pencatatan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar yang dibuat anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menceritakan mengenai gambar yang anak buat

		III. Istirahat (30menit) <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bersama, doa sesudah makan Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk bergantian mencuci tangan mereka. Anak melakukan kegiatan tersebut secara antri. Setelah semua anak cuci tangan, semua anak masuk ke dalam kelas, setiap anak mengeluarkan bekal makanan yang telah di bawa ke sekolah. Setelah itu anak berdoa, dan makan bersama bermain bebas Langkah kegiatan: selesai makan, anak keluar kelas dan melakukan kegiatan bebas di luar kelas. Anak bebas memilih mana mainan yang akan anak mainkan. Guru melakukan pengawasan selama kegiatan ini berlangsung. 		
<ul style="list-style-type: none"> Dapat menyebutkan bermacam benda dengan fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsinya (K.1) 	IV.Kegiatan Akhir (15 menit) <ul style="list-style-type: none"> Bercakap-cakap: benda-benda/alat kebersihan yang ada di lingkungan rumah beserta fungsinya. Langkah kegiatan: 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak bercakap-cakap

<ul style="list-style-type: none"> • Mau bertanya, dan mampu mengemukakan pendapat sepengetahuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Berani bertanya, menjawab pertanyaan dan berani mengemukakan ide secara sederhana (B.6) 	<p>Guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, setelah anak tenang, guru menunjukkan gambar tentang alat-alat kebersihan. Misal: sapu, lap, kemoceng. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan percakapan tentang alat kebersihan ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab : kegiatan hari ini dan pengalaman yang anak dapatkan selama di sekolah. Langkah kegiatan: Dalam hal ini guru melakukan evaluasi bersama anak-anak. Kemudian guru bersama anak-anak melakukan tanya jawab selama anak berada di sekolah. Guru tanya jawab bersama anak ketika anak melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada kegiatan inilah anak diberikan stiker yang ditempelkan di dada anak (penghargaan). • Berdoa selesai belajar, salam Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak melakukan Tanya-jawab
--	---	--	--	---

		duduk tenang, berkemas-kemas (memeriksa isi tas, memakai tas), kemudian salah satu anak maju ke depan untuk memimpin doa. Kemudian anak berdoa bersama-sama.		
--	--	--	--	--

 <p>Mengetahui,</p> <p>Hj. WARTIEM, S. Pd</p> <p>NIP. 19640201 198602 2006</p>	Jumlah anak : 18 anak	Pajangan, 23 Desember 2013
	sakit : anak	Guru Kelas
	Izin : anak	
	Alpa : anak	Novita Sari
	Jumlah masuk : anak	Peneliti
		
		Isdi Nurjantara
		NIM. 10111247035

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS II PERTEMUAN II**

TEMA/SUB.TEMA : Binatang / Binatang peliharaan

SEMESTER/MINGGU : I

KELOMPOK : B2

HARI/TANGGAL : Selasa, 24 Desember 2013

WAKTU : 07.15- 10.15 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Media	Pengalaman Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjawab salam dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> Memberi dan membalas salam (Sosem. 12) 	<p>I.Kegiatan Awal (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum belajar, salam Langkah-langkah kegiatan: anak-anak masuk ke dalam kelas setelah mendengar bel tanda masuk berbunyi, kemudian guru mengkondisikan anak untuk berdoa, setelah itu guru mengajak semua anak untuk berdoa bersama-sama Praktek langsung : menjawab salam dari Guru. Langkah kegiatan: guru memulai dengan mengucapkan salam kepada anak-anak. Anak-anak menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat membedakan suku kata awal yang sama • Dapat melakukan kegiatan fisik dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir sama (misal: sama, nama) (B.11) • Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan 	<p>tersebut secara bersama-sama. Kemudian gantian anak yang mengucapkan salam kepada guru, guru membalas salam tersebut. setelah itu guru menceritakan makna salam tersebut untuk umat beragam Islam dan kewajiban orang muslim untuk menjawab salam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung: membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal sama: sapi, sakit, sate, sapu, sale. Langkah kegiatan: Guru menjelaskan tentang huruf s dan a, kemudian guru mengajarkan anak cara membacanya “sa”. Setelah itu guru mencari suku kata yang memiliki awal suku kata sama. Sapi, sakit, sate, sapu. Anak mencoba mencari kata yang memiliki suku kata awal sama. • Praktek langsung : berjalan di atas papan titian. Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk keluar dari ruang kelas. kemudian guru mengajak anak untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Papan titian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak membedakan kata yang mempunyai suku kata awal sama • Guru dan anak berjalan di atas papan titian
---	--	---	--	---



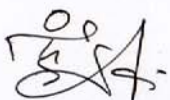
	dengan tumit sambil membawa beban (M.K.1)	berjalan di atas papan titian. Terlebih dahulu guru memberikan pemahaman pada anak tentang aturan main dalam melakukan berjalan diatas papan titian. Kemudian anak melakukannya secara bergantian.		
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal berbagai macam binatang • Dapat menuangkan kreatifitas sesuai dengan kemampuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai bentuk, warna, ukuran atau menurut cirri-ciri tertentu (K.21) • Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga, segiempat 	<p>II.Kegiatan Inti (30menit) SUDUT PEMBANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian Tugas : menunjuk gambar-gambar hewan. Langkah kegiatan: guru menjelaskan kegiatan yang akan anak lakukan. Guru menunjukkan gambar-gambar hewan tersebut. guru mengajak anak untuk menyebutkan hewan yang ada dalam lembar kegiatan anak tersebut. setelah guru menunjukkan cara mengerjakannya, yakni dengan cara melingkari hewan yang sejenis. <p>SUDUT SENI DAN KEBUDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menggambar kelinci dengan bentuk dasar lonjong. Langkah kegiatan: guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kegiatan anak, pensil • Kertas gambar, pensil, karet penghapus, 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengerjakan pada lembar kegiatan anak • Anak menggambar bebas dari bentuk dasar sesuai keinginan anak

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menceritakan isi gambar sesuai dengan pengetahuannya 	<p>(M.H.25)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (B.23) 	<p>menjelaskan kepada anak tentang cara mengerjakannya. Pola kepala kelinci sudah tersedia. Anak menambah gambar pada pola gambar tersebut sehingga menjadi bentuk kelinci secara utuh beserta makanan kelinci, atau tempat hidup kelinci. Kemudian anak boleh mewarnai gambar tersebut secara bebas.</p> <p>SUDUT KELUARGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menceritakan tentang gambar yang dibuat anak. Langkah-langkah kegiatan: guru mendekati anak, lalu anak menceritakan tentang hasil gambar yang telah anak buat kepada guru. Guru mendengarkan cerita anak sambil melakukan pencatatan. 	<p>crayon</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar yang dibuat anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menceritakan mengenai gambar yang anak buat
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat antri, sabar, dan disiplin 	<ul style="list-style-type: none"> • Sabar menunggu giliran (Sosem. 8) 	<p>III. Istirahat (30menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bersama, doa sesudah makan Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk bergantian mencuci tangan 	<ul style="list-style-type: none"> • keran air, sabun, lap 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung

		<p>mereka. Anak melakukan kegiatan tersebut secara antri. Setelah semua anak cuci tangan, semua anak masuk ke dalam kelas, setiap anak mengeluarkan bekal makanan yang telah di bawa ke sekolah. Setelah itu anak berdoa, dan makan bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • bermain bebas <p>Langkah kegiatan: selesai makan, anak keluar kelas dan melakukan kegiatan bebas di luar kelas. Anak bebas memilih mana mainan yang akan anak mainkan. Guru melakukan pengawasan selama kegiatan ini berlangsung.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melanjutkan kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai keunggulan teman dan orang lain (B.19) 	<p>IV.Kegiatan Akhir (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek tugas: melengkapi kata dari kalimat sederhana. Sapi makan (rumput/padi/kolonjono) <p>Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak, guru menunjukkan kartu kata bergambar. Kemudian guru memasang kartu kata tersebut di papan flannel sambil guru membacakannya kepada anak-anak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu kata bergambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak melanjutkan kalimat bersama

<ul style="list-style-type: none"> • Mau bertanya, dan mampu mengemukakan pendapat sepengetahuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Berani bertanya, menjawab pertanyaan dan berani mengemukakan ide secara sederhana (B.6) 	<p>Kemudian anak menjawabnya dan guru menempelkan kartu kata bergambar yang dijawab oleh anak. Begitu pula dengan kata-kata yang lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab : kegiatan hari ini dan pengalaman yang anak dapatkan selama di sekolah. Langkah kegiatan: Dalam hal ini guru melakukan evaluasi bersama anak-anak. Kemudian guru bersama anak-anak melakukan tanya jawab selama anak berada di sekolah. Guru tanya jawab bersama anak ketika anak melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada kegiatan inilah anak diberikan stiker yang ditempelkan di dada anak (penghargaan). • Berdoa selesai belajar, salam Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, berkemas-kemas (memeriksa isi tas, memakai tas), kemudian salah satu anak maju ke 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama anak melakukan tanya jawab
--	---	---	--	---

		depan untuk memimpin doa. Kemudian anak berdoa bersama-sama.		
--	--	--	--	--

 <p>Mengetahui</p> <p>Hj. WARJEM, S. Pd NIP. 19640201 198602 2006</p>	Jumlah anak : 18 anak	Pajangan, 24 Desember 2013	
	sakit : anak	Guru Kelas	Peneliti
	Izin : anak		
	Alpa : anak	Novita Sari	Isdi Nurjantara
	Jumlah masuk : anak		NIM. 10111247035

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS II PERTEMUAN III**

TEMA/SUB.TEMA : Binatang / Binatang Air
SEMESTER/MINGGU : I
KELOMPOK : B2
HARI/TANGGAL : Kamis, 26 Desember 2013
WAKTU : 07.15- 10.15 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Media	Pengalaman Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengekspresikan diri melalui gerakan imajinasi 	<ul style="list-style-type: none"> Senam fantasi bentuk meniru misalnya: menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali) dengan lincah 	<p>I.Kegiatan Awal (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum belajar, salam <p>Langkah-langkah kegiatan: anak-anak berbaris di depan kelas setelah mendengar bel tanda masuk berbunyi, kemudian guru mengkondisikan anak untuk berdoa, setelah itu guru mengajak semua anak untuk berdoa bersama-sama</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung: senam fantasi meniru ombak di pantai, dan binatang-binatang yang berenang di laut. <p>Langkah kegiatan: Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang laut. Kemudian guru mengajak</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak-anak senam fantasi bersama




<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengekspresikan diri dalam gerakan yang bervariasi 	<p>(M.K.12)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama music/ritmik dengan lentur (M.K.13) 	<p>anak untuk menirukan gerakan ombak di laut dengan menggoyangkan kedua tangan ke depan dan ke belakang seolah seperti ombak dilautan. Kemudian guru juga mengajak anak menirukan ikan-ikan yang berenang dilautan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung : Senam bersama “Senam Irama ceria”. Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk berbaris, kemudian setiap anak merentangkan kedua tangan agar anak yang lain bersentuhan ketika melakukan senam, setelah semua anak sudah siap maka dilakukanlah senam irama ceria bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Kaset, tape mini compo 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama anak-anak senam bersama
<ul style="list-style-type: none"> Dapat memecahkan masalah sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan) (K.13) 	<p>II.Kegiatan Inti (30menit) SUDUT PEMBANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian Tugas : menyusun kepingan puzzle bentuk ikan. Langkah kegiatan: Guru mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas.Guru menunjukkan puzzle-puzzle bentuk ikan. Kemudian guru 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle bentuk ikan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak menyusun kepingan puzzle

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menuangkan kreatifitas sesuai dengan kemampuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang dll) (M.H. 54) 	<p>memberikan kepada tiap kelompok 4 puzzle bentuk ikan. Setiap anak bergantian untuk memainkannya.</p> <p>SUDUT SENI DAN KEBUDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas : menggambar kehidupan di kedalaman laut. Langkah kegiatan: Guru menunjukkan gambar tentang kehidupan di kedalaman laut, kemudian guru sedikit menceritakan tentang kehidupan di kedalaman laut tersebut. kemudian anak diajak untuk melakukan aktivitas menggambar. Pada kegiatan ini guru menjelaskan cara mengerjakannya: menggambar berbagai bentuk ikan, binatang laut, rumput laut dengan krayon, lalu anak mewarnainya secara bebas, setelah itu anak memberi cat poster dengan cara anak sapukan dengan kuas. Lalu anak disuruh 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas gambar, crayon, kuas, cat poster 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar kehidupan laut dengan crayon dan kuas
---	---	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> Dapat menceritakan isi gambar sesuai dengan pengetahuannya 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (B.23) 	<p>untuk menaruh ditempat yang kering agar cepat kering.</p> <p>SUDUT KELUARGA</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas : menceritakan tentang gambar yang dibuat anak. Langkah-langkah kegiatan: guru mendekati anak, lalu anak menceritakan tentang hasil gambar yang telah anak buat kepada guru. Guru mendengarkan cerita anak sambil melakukan pencatatan. 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar yang dibuat anak 	<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan mengenai gambar yang anak buat
		<p>III. Istirahat (30menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bersama, doa sesudah makan Langkah kegiatan: guru mengajak anak untuk bergantian mencuci tangan mereka. Anak melakukan kegiatan tersebut secara antri. Setelah semua anak cuci tangan, semua anak masuk ke dalam kelas, setiap anak mengeluarkan bekal makanan yang telah di bawa ke sekolah. Setelah itu anak berdoa, dan makan bersama 		

		<ul style="list-style-type: none"> Bermain bebas Langkah kegiatan: selesai makan, anak keluar kelas dan melakukan kegiatan bebas di luar kelas. Anak bebas memilih mana mainan yang akan anak mainkan. Guru melakukan pengawasan selama kegiatan ini berlangsung. 		
<ul style="list-style-type: none"> mampu mengenal perbedaan Mau bertanya, dan mampu mengemukakan pendapat sepengetahuan anak 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidak sama, tebal-tipis, gemuk-kurus, tinggi-rendah dll (K.17) Berani bertanya, menjawab pertanyaan dan berani mengemukakan ide secara sederhana (B.6) 	<p>IV.Kegiatan Akhir (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung: membedakan kasar halus dengan benda langsung. Langkah kegiatan: Guru menunjukkan benda-benda yang akan anak sentuh dengan indera perabanya. Kapas, kain, boneka, durian mainan, tikar. Kemudian satu persatu anak menyebutkan benda tersebut kasar atau halus. Tanya jawab : kegiatan hari ini dan pengalaman yang anak dapatkan selama di sekolah. Langkah kegiatan: Dalam hal ini guru melakukan evaluasi bersama anak-anak. Kemudian guru bersama anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> Kapas, kain, boneka, durian mainan, tikar Guru dan anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak praktek langsung membedakan kasar halus Guru bersama anak melakukan tanya jawab

		<p>melakukan tanya jawab selama anak berada di sekolah. Guru tanya jawab bersama anak ketika anak melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada kegiatan inilah anak diberikan stiker yang ditempelkan di dada anak (penghargaan).</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa selesai belajar, salam <p>Langkah kegiatan: guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, berkemas-kemas (memeriksa isi tas, memakai tas), kemudian salah satu anak maju ke depan untuk memimpin doa. Kemudian anak berdoa bersama-sama.</p>		
--	--	--	--	--

 <p>Mengetahui</p> <p>Hj. WARIJEM, S. Pd NIP 19640201 198602 2006</p>	<p>Jumlah anak : 18 anak</p> <p>sakit : anak</p> <p>Izin : anak</p> <p>Alpa : anak</p> <p>Jumlah masuk : anak</p>	<p>Pajangan, 26 Desember 2013</p> <p>Guru Kelas</p>  <p>Novita Sari</p>	<p>Peneliti</p>  <p>Isdi Nurjantara NIM. 10111247035</p>
--	---	--	---

Lampiran 6. Lembar Observasi Penilaian

Lembar Observasi Penilaian Pratindakan I

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ		√					√			√		
2	ADT			√					√			√	
3	ADL	√					√			√			
4	DW			√				√			√		
5	AZZ				√				√				√
6	SSTY			√				√				√	
7	DNG			√				√			√		
8	DN		√					√			√		
9	FNK				√			√				√	
10	FNR				√			√				√	
11	GLH	√					√			√			
12	ZK		√					√		√			
13	ICH		√					√			√		
14	KSH			√			√				√		
15	BRHN		√			√				√			
16	RHN			√				√			√		
17	RTN			√					√		√		
18	IH			√				√			√		
19	PSH			√				√			√		
	Jumlah	2	5	9	3	1	3	12	3	3	10	5	1
	Persentase (%)	10	27	48	15	5	16	64	15	15	53	26	6

Lembar Observasi Penilaian Pratindakan II

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ		√					√			√		
2	ADT			√								√	
3	ADL	√				√				√			
4	DW			√				√			√		
5	AZZ				√				√				√
6	SSTY			√				√				√	
7	DNG			√				√			√		
8	DN		√					√			√		
9	FNK				√			√				√	
10	FNR				√			√				√	
11	GLH	√					√			√			
12	ZK		√					√		√			
13	ICH		√					√			√		
14	KSH			√			√				√		
15	BRHN		√			√				√			
16	RHN			√				√			√		
17	RTN			√					√		√		
18	IH							√			√		
19	PSH			√				√			√		
	Jumlah	2	5	9	3	2	2	12	3	3	11	5	1
	Persentase (%)	10	26	47	15	10	10	64	16	15	57	27	6

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus I Pertemuan I

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ		√				√			√			
2	ADT			√				√				√	
3	ADL	√				√				√			
4	DW		√				√				√		
5	AZZ				√				√			√	
6	SSTY		√					√				√	
7	DNG		√					√			√		
8	DN		√					√			√		
9	FNK			√				√				√	
10	FNR			√				√				√	
11	GLH	√					√						
12	ZK		√				√			√			
13	ICH		√					√			√		
14	KSH		√				√				√		
15	BRHN	√				√				√			
16	RHN		√					√			√		
17	RTN			√				√			√		
18	IH		√					√			√		
19	PSH		√					√			√		
	Jumlah	3	11	4	1	2	5	11	1	4	10	5	0
	Prosentase (%)	15	58	22	5	10	27	58	5	21	52	27	0

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus I Pertemuan II

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ	√					√			√			
2	ADT		√				√				√		
3	ADL	√					√			√			
4	DW		√				√				√		
5	AZZ			√					√			√	
6	SSTY		√				√			√			
7	DNG	√					√				√		
8	DN		√				√			√			
9	FNK		√				√				√		
10	FNR		√				√				√		
11	GLH	√					√			√			
12	ZK		√			√				√			
13	ICH	√					√				√		
14	KSH		√				√				√		
15	BRHN	√					√			√			
16	RHN		√				√				√		
17	RTN		√				√				√		
18	IH		√			√					√		
19	PSH		√				√			√			
	Jumlah	6	12	1		2	16	0	1	8	10	1	0
	Prosentase (%)	31	64	5	0	10	85	0	5	42	53	5	0

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus I Pertemuan III

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ	√					√			√			
2	ADT		√				√				√		
3	ADL	√				√				√			
4	DW	√					√			√			
5	AZZ			√					√		√		
6	SSTY	√				√				√			
7	DNG	√					√				√		
8	DN	√					√			√			
9	FNK		√			√					√		
10	FNR		√				√			√			
11	GLH	√				√				√			
12	ZK		√			√				√			
13	ICH	√					√			√			
14	KSH	√					√			√			
15	BRHN	√				√				√			
16	RHN	√				√				√			
17	RTN		√				√			√			
18	IH		√			√				√			
19	PSH	√					3			√			
	Jumlah	12	6	1	0	8	10	0	1	15	4	0	0
	Prosentase (%)	64	31	5	0	42	53	0	5	79	21	0	0

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus II Pertemuan I

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ	√				√				√			
2	ADT	√					√				√		
3	ADL	√				√				√			
4	DW	√				√				√			
5	AZZ			√				√			√		
6	SSTY	√				√				√			
7	DNG	√				√					√		
8	DN	√				√				√			
9	FNK	√				√					√		
10	FNR		√				√			√			
11	GLH	√				√				√			
12	ZK	√				√				√			
13	ICH	√				√				√			
14	KSH	√					√			√			
15	BRHN	√				√				√			
16	RHN	√				√				√			
17	RTN	√				√				√			
18	IH		√			√				√			
19	PSH	√				√				√			
	Jumlah	16	2	1	0	15	3	1	0	15	4	0	0
	Prosentase (%)	84	11	5	0	78	17	5	0	78	33	0	0

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus II Pertemuan II

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ	√				√				√			
2	ADT	√					√				√		
3	ADL	√				√				√			
4	DW	√				√				√			
5	AZZ		√					√			√		
6	SSTY	√				√				√			
7	DNG	√				√				√			
8	DN	√								√			
9	FNK	√					√			√			
10	FNR		√				√			√			
11	GLH	√				√				√			
12	ZK	√				√				√			
13	ICH	√				√				√			
14	KSH	√				√					√		
15	BRHN	√				√				√			
16	RHN	√				√				√			
17	RTN	√				√				√			
18	IH		√				√			√			
19	PSH	√				√				√			
	Jumlah	16	3	0	0	16	4	1	0	16	3	0	0
	Prosentase (%)	84	16	0	0	84	21	5	0	84	16	0	0

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus II Pertemuan III

No	Nama	KREATIVITAS											
		Lancar				Rinci				Asli			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	FZ	√				√				√			
2	ADT	√					√				√		
3	ADL	√				√				√			
4	DW	√				√				√			
5	AZZ		√					√			√		
6	SSTY	√				√				√			
7	DNG	√				√				√			
8	DN	√				√				√			
9	FNK	√				√					√		
10	FNR	√				√				√			
11	GLH	√				√				√			
12	ZK	√				√				√			
13	ICH	√				√				√			
14	KSH	√					√			√			
15	BRHN	√				√				√			
16	RHN	√				√				√			
17	RTN	√				√				√			
18	IH		√			√				√			
19	PSH	√				√				√			
	Jumlah	17	2			16	2	1		16	3		
	Persentase (%)	89	11	0	0	84	11	5	0	84	16	0	0

Lembar Observasi Penilaian Pratindakan I

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Persentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ		3					2			3			8	66.67	Cukup
2	ADT			2					1			2		5	41.67	Kurang
3	ADL	4					3			4				11	91.67	Baik
4	DW			2				2			3			7	58.34	Kurang
5	AZZ				1				1				1	3	25	Tidak
6	SSTY			2				2				2		6	50	Kurang
7	DNG			2				2			3			7	58.34	Kurang
8	DN		3					2			3			8	66.67	Cukup
9	FNK				1			2				2		5	41.67	Kurang
10	FNR				1			2				2		5	41.67	Kurang
11	GLH	4					3			4				11	91.67	Baik
12	ZK		3					2		4				9	75	Cukup
13	ICH		3					2			3			8	66.67	Kurang
14	KSH			2			3				3			8	66.67	Kurang
15	BRHN		3			4				4				11	91.67	Baik
16	RHN			2				2			3			7	58.34	Kurang
17	RTN			2					1		3			6	50	Kurang
18	IH			2				2			3			7	58.34	Kurang
19	PSH			2				2			3			7	58.34	Kurang
	Jumlah	2	5	9	3	1	3	12	3	3	10	5	1			
	Persentase (%)	10	27	48	15	5	16	64	15	15	53	26	6			

Lembar Observasi Penilaian Pratindakan II

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Presentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ		3					2			3			8	66.67	Cukup
2	ADT			2					1			2		5	41.67	Kurang
3	ADL	4				4				4				11	100	Baik
4	DW			2				2			3			7	58.34	Kurang
5	AZZ				1				1				1	3	25	Tidak
6	SSTY			2				2				2		6	50	Kurang
7	DNG			2				2			3			7	58.34	Kurang
8	DN		3					2			3			8	66.67	Cukup
9	FNK				1			2				2		5	41.67	Kurang
10	FNR				1			2				2		5	41.67	Kurang
11	GLH	4					3			4				11	91.67	Baik
12	ZK		3					2		4				9	75	Cukup
13	ICH		3					2			3			8	66.67	Kurang
14	KSH			2			3				3			8	66.67	Kurang
15	BRHN		3			4				4				11	91.67	Baik
16	RHN			2				2			3			7	58.34	Kurang
17	RTN			2					1		3			6	50	Kurang
18	IH			2				2			3			7	58.34	Kurang
19	PSH			2				2			3			7	58.34	Kurang
	Jumlah	2	5	9	3	2	2	12	3	3	11	5	1			
	Prosentase (%)	10	26	47	15	10	10	64	16	15	57	27	6			

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus I Pertemuan I

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Presentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ		3				3			4				10	83.34	Baik
2	ADT			2				2				2		6	50	Kurang
3	ADL	4				4				4				12	100	Baik
4	DW		3				3				3			9	75	Cukup
5	AZZ				1				1			2		4	33.34	Tidak
6	SSTY		3					2				2		7	58.34	Kurang
7	DNG		3					2			3			8	66.67	Cukup
8	DN		3					2			3			8	66.67	Cukup
9	FNK			2				2				2		6	50	Kurang
10	FNR			2				2				2		6	50	Kurang
11	GLH	4					3				3			10	83.34	Baik
12	ZK		3				3			4				10	83.34	Baik
13	ICH		3					2			3			8	66.67	Cukup
14	KSH		3				3				3			9	75	Cukup
15	BRHN	4				4				4				12	100	Baik
16	RHN		3					2			3			8	66.67	Cukup
17	RTN			2				2			3			7	58.34	Kurang
18	IH		3					2			3			8	66.67	Cukup
19	PSH		3					2			3			8	66.67	Cukup
	Jumlah	3	11	4	1	2	5	11	1	4	10	5	0			
	Prosentase (%)	15	58	22	5	10	27	58	5	21	52	27	0			

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus I Pertemuan II

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Presentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ	4					3			4				11	91.67	Baik
2	ADT		3				3				3			9	75	Cukup
3	ADL	4					3			4				11	91.67	Baik
4	DW		3				3				3			9	75	Cukup
5	AZZ			2					1			2		5	41.67	Kurang
6	SSTY		3				3			4				10	83.34	Baik
7	DNG	4					3				3			10	83.34	Baik
8	DN		3				3			4				10	83.34	Baik
9	FNK		3				3				3			9	75	Cukup
10	FNR		3				3				3			9	75	Cukup
11	GLH	4					3			4				11	91.67	Baik
12	ZK		3			4				4				11	91.67	Baik
13	ICH	4					3				3			10	83.34	Baik
14	KSH		3				3				3			9	75	Cukup
15	BRHN	4					3			4				11	91.67	Baik
16	RHN		3				3				3			9	75	Cukup
17	RTN		3				3				3			9	75	Cukup
18	IH		3			4					3			9	75	Cukup
19	PSH		3				3			4				10	83.34	Baik
	Jumlah	6	12	1		2	16	0	1	8	10	1	0			
	Prosentase (%)	31	64	5	0	10	85	0	5	42	53	5	0			

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus I Pertemuan III

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Persentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ	4					3			4				11	91.67	Baik
2	ADT		3				3				3			9	75	Cukup
3	ADL	4				4				4				12	100	Baik
4	DW	4					3			4				11	91.67	Baik
5	AZZ			2					1		3			6	50	Kurang
6	SSTY	4				4				4				12	100	Baik
7	DNG	4					3				3			10	83.34	Baik
8	DN	4					3			4				11	91.67	Baik
9	FNK		3			4					3			10	83.34	Baik
10	FNR		3				3			4				10	83.34	Baik
11	GLH	4				4				4				12	100	Baik
12	ZK		3			4				4				11	91.67	Baik
13	ICH	4					3			4				11	91.67	Baik
14	KSH	4					3			4				11	91.67	Baik
15	BRHN	4				4				4				12	100	Baik
16	RHN	4				4				4				12	100	Baik
17	RTN		3				3			4				10	83.34	Baik
18	IH		3			4				4				10	83.34	Baik
19	PSH	4					3			4				11	91.67	Baik
	Jumlah	12	6	1	0	8	10	0	1	15	4	0	0			
	Persentase (%)	64	31	5	0	42	53	0	5	79	21	0	0			

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus II Pertemuan I

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Persentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ	4				4				4				12	100	Baik
2	ADT	4					3				3			10	83.34	Baik
3	ADL	4				4				4				12	100	Baik
4	DW	4				4				4				12	100	Baik
5	AZZ			2				2			3			7	58.34	Kurang
6	SSTY	4				4				4				12	100	Baik
7	DNG	4				4					3			11	91.67	Baik
8	DN	4				4				4				12	100	Baik
9	FNK	4				4					3			11	91.67	Baik
10	FNR		3				3			4				10	83.34	Baik
11	GLH	4				4				4				12	100	Baik
12	ZK	4				4				4				12	100	Baik
13	ICH	4				4				4				12	100	Baik
14	KSH	4					3			4				11	91.67	Baik
15	BRHN	4				4				4				12	100	Baik
16	RHN	4				4				4				12	100	Baik
17	RTN	4				4				4				12	100	Baik
18	IH		3			4				4				10	83.34	Baik
19	PSH	4				4				4				12	100	Baik
	Jumlah	16	2	1	0	15	3	1	0	15	4	0	0			
	Prosentase (%)	84	11	5	0	78	17	5	0	78	33	0	0			

Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus II Pertemuan II

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Presentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ	4				4				4				12	100	Baik
2	ADT	4					3				3			10	83.34	Baik
3	ADL	4				4				4				12	100	Baik
4	DW	4				4				4				12	100	Baik
5	AZZ		3					2			3			8	66.67	Cukup
6	SSTY	4				4				4				12	100	Baik
7	DNG	4				4				4				12	100	Baik
8	DN	4				4				4				12	100	Baik
9	FNK	4					3			4				11	91.67	Baik
10	FNR		3				3			4				10	83.34	Baik
11	GLH	4				4				4				12	100	Baik
12	ZK	4				4				4				12	100	Baik
13	ICH	4				4				4				12	100	Baik
14	KSH	4				4					3			11	91.67	Baik
15	BRHN	4				4				4				12	100	Baik
16	RHN	4				4				4				12	100	Baik
17	RTN	4				4				4				12	100	Baik
18	IH		3				3			4				10	83.34	Baik
19	PSH	4				4				4				12	100	Baik
	Jumlah	16	3	0	0	16	4	1	0	16	3	0	0			
	Prosentase (%)	84	16	0	0	84	21	5	0	84	16	0	0			

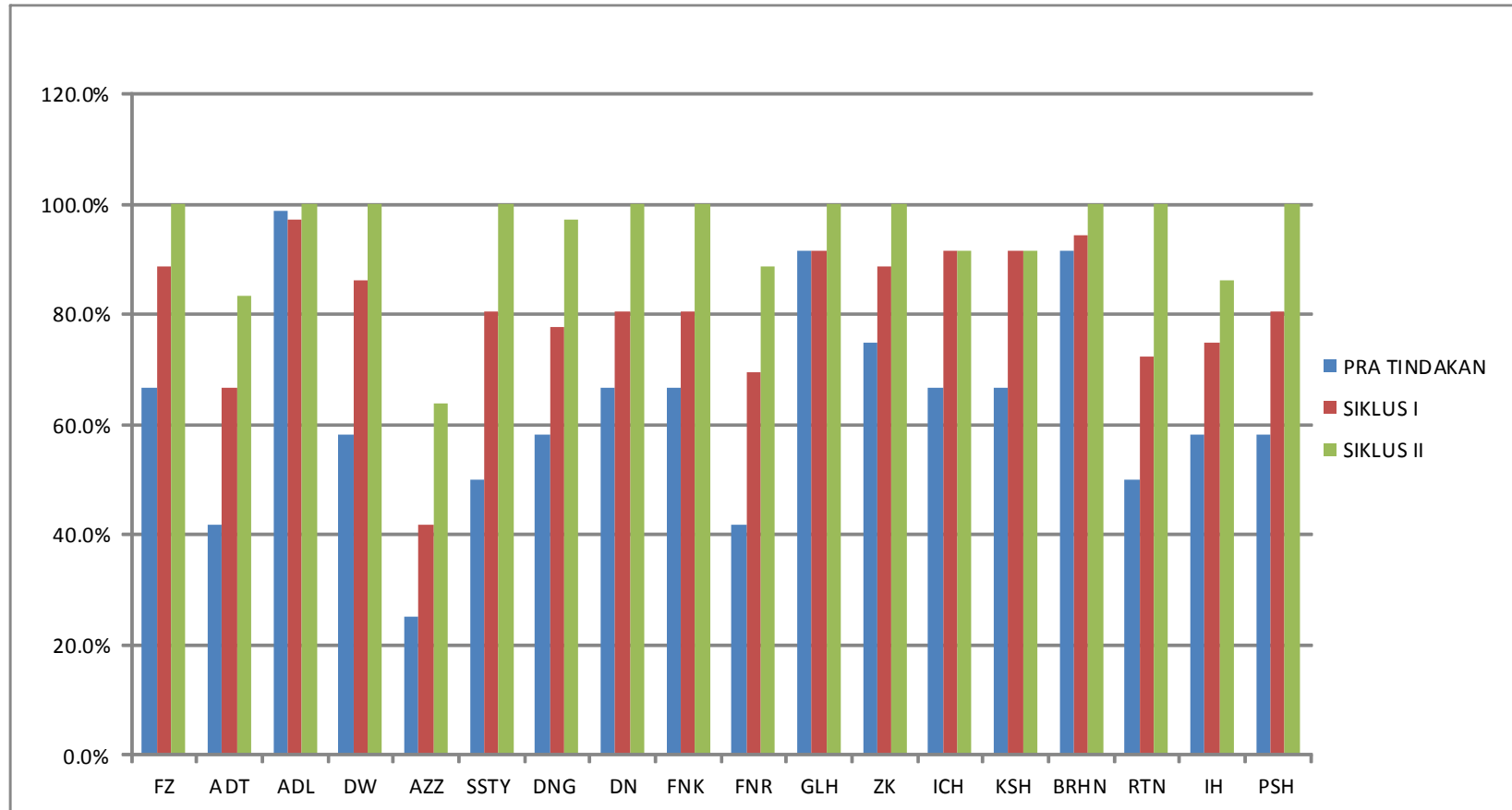
Lembar Observasi Penilaian Tindakan Siklus II Pertemuan III

No	Nama	KREATIVITAS												Total skor	Presentase	Kriteria
		Lancar				Rinci				Asli						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	FZ	4				4				4				12	100	Baik
2	ADT	4					3				3			10	83.34	Baik
3	ADL	4				4				4				12	100	Baik
4	DW	4				4				4				12	100	Baik
5	AZZ		3					2			3			8	66.67	Cukup
6	SSTY	4				4				4				12	100	Baik
7	DNG	4				4				4				12	100	Baik
8	DN	4				4				4				12	100	Baik
9	FNK	4				4					3			11	91.67	Baik
10	FNR	4				4				4				12	100	Baik
11	GLH	4				4				4				12	100	Baik
12	ZK	4				4				4				12	100	Baik
13	ICH	4				4				4				12	100	Baik
14	KSH	4					3			4				11	91.67	Baik
15	BRHN	4				4				4				12	100	Baik
16	RHN	4				4				4				12	100	Baik
17	RTN	4				4				4				12	100	Baik
18	IH		3			4				4				11	91.67	Baik
19	PSH	4				4				4				12	100	Baik
	Jumlah	17	2			16	2	1		16	3					
	Prosentase (%)	89	11	0	0	84	11	5	0	84	16	0	0			

REKAPITULASI HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR PADA MASING-MASING ANAK KELOMPOK B2 TK ABA KALAKIJO PRATINDAKAN, SIKLUS I, DAN SIKLUS II

NO	NAMA	PRA TINDAKAN		SIKLUS I			SIKLUS II			HASIL		
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3
1	FZ	66.67%	66.67%	83.34%	91.67%	91.67%	100%	100%	100%	66.67%	88.89%	100%
2	ADT	41.67%	41.67%	50%	75%	75%	83.34%	83.34%	83.34%	41.67%	66.67%	83.34%
3	ADL	91.67%	100%	100%	91.67%	100%	100%	100%	100%	98.84%	97.22%	100%
4	DW	58.34%	58.34%	75%	75%	91.67%	100%	100%	100%	58.34%	86.11%	100%
5	AZZ	25%	25%	33.34%	41.67%	50%	58.34%	66.67%	66.67%	25%	41.67%	63.34%
6	SSTY	50%	50%	58.34%	83.34%	100%	100%	100%	100%	50%	80.56%	100%
7	DNG	58.34%	58.34%	66.67%	83.34%	83.34%	91.67%	100%	100%	58.34%	77.78%	97.22%
8	DN	66.67%	66.67%	66.67%	83.34%	91.67%	100%	100%	100%	66.67%	80.56%	100%
9	FNK	41.67%	41.67%	50%	75%	83.34%	91.67%	91.67%	91.67%	66.67%	69.45%	91.67%
10	FNR	41.67%	41.67%	50%	75%	83.34%	83.34%	83.34%	100%	41.67%	69.45%	88.86%
11	GLH	91.67%	91.67%	83.34%	91.67%	100%	100%	100%	100%	91.67%	91.67%	100%
12	ZK	75%	75%	83.34%	91.67%	91.67%	100%	100%	100%	75%	88.89%	100%
13	ICH	66.67%	66.67%	66.67%	83.34%	91.67%	100%	100%	100%	66.67%	80.56%	100%
14	KSH	66.67%	66.67%	75%	75%	91.67%	91.67%	91.67%	91.67%	66.67%	91.67%	91.67%
15	BRHN	91.67%	91.67%	100%	91.67%	100%	100%	100%	100%	91.67%	94.45%	100%
16	RHN	58.34%	58.34%	66.67%	75%	100%	100%	100%	100%	58.34%	80.56%	100%
17	RTN	50%	50%	58.34%	75%	83.34%	100%	100%	100%	50%	72.23%	100%
18	IH	58.34%	58.34%	66.67%	75%	83.34%	83.34%	83.34%	91.67%	58.34%	75%	86.12%
19	PSH	58.34%	58.34%	66.67%	83.34%	91.67%	100%	100%	100%	58.34%	80.56%	100%

**GRAFIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR PADA MASING-MASING ANAK KELOMPOK B2 TK ABA
KALAKIJO SELAMA PRATINDAKAN, SIKLUS I, SIKLUS II**



Lampiran 7. Deskripsi Perkembangan Anak

Deskripsi Perkembangan Anak Pratindakan

NO	NAMA	DESKRIPSI
1	FZ	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
2	ADT	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih tidak baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih kurang.
3	ADL	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
4	DW	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih kurang.
5	AZZ	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih tidak baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih tidak baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih tidak baik.
6	SSTY	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih kurang.
7	DNG	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih tidak baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
8	DN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
9	FNK	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih tidak baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih kurang.
10	FNR	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih tidak baik, kerincian anak

		dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih kurang.
11	GLH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
12	ZK	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
13	ICH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
14	KSH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
15	BRHN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
16	RHN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih tidak baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
17	RTN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih tidak baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
18	IH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
19	PSH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.

Deskripsi Perkembangan Anak Siklus I

NO	NAMA	DESKRIPSI
1	FZ	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
2	ADT	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
3	ADL	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
4	DW	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
5	AZZ	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar masih kurang, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih tidak baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar masih kurang.
6	SSTY	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
7	DNG	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
8	DN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
9	FNK	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
10	FNR	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.

11	GLH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
12	ZK	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
13	ICH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
14	KSH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
15	BRHN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
16	RHN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
17	RTN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
18	IH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
19	PSH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.

Deskripsi Perkembangan Anak Siklus II

NO	NAMA	DESKRIPSI
1	FZ	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
2	ADT	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
3	ADL	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
4	DW	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
5	AZZ	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar masih kurang, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
6	SSTY	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
7	DNG	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
8	DN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
9	FNK	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah cukup.
10	FNR	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.

11	GLH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
12	ZK	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
13	ICH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
14	KSH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah cukup, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
15	BRHN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
16	RHN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
17	RTN	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
18	IH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah cukup, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.
19	PSH	Kelancaran anak dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar sudah baik, kerincian anak dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar sudah baik, dan keaslian anak dalam membuat karya sebuah gambar sudah baik.

Lampiran 8. Foto Penelitian Tindakan Kelas

HASIL KARYA ANAK SEBELUM DILAKUKAN TINDAKAN



Anak kurang tertarik dengan kegiatan menggambar



Anak enggan untuk mewarnai gambar yang anak buat



Beberapa karya masih di bantu oleh orangtua/guru

HASIL KARYA ANAK PADA TAHAP PRATINDAKAN



Gambar yang anak buat cenderung diulang-ulang.



Anak sudah mulai senang mewarnai. Terdapat beberapa anak yang mewarnai dengan ibu gurunya.

PROSES DILAKUKANNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Stimulasi ide
dengan
memperlihatkan
cara menggambar
dari bentuk-
bentuk geometri



Peneliti bersama
guru melakukan
observasi selama
kegiatan
berlangsung

PROSES DILAKUKANNYA PENELITIAN KELAS



Anak mulai
tertarik dan
antusias dengan
kegiatan
menggambar



Aktivitas
menggambar dari
bentuk dasar
lingkaran

PROSES DILAKUKANNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Aktivitas
menggambar
bebas dengan
krayon dan cat
poster



Memadukan
warna cat poster
dengan kuas



Menggambar
langit pada
malam hari

PROSES DILAKUKANNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Aktivitas
menggambar
dengan krayon
dan cat poster



Menggoreskan
kuas ke dalam
gambarnya



Anak bebas
menggambar apa
saja binatang atau
kehidupan laut

PROSES DILAKUKANNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Aktivitas
menggambar
dengan bentuk
lonjong



Anak bebas untuk
menambahi pola
bentuk apa saja
pada bidang
gambar



Anak bebas untuk
mewarnai gambar
sesuka hatinya

STIMULASI AWAL MENGGAMBAR BENTUK-BENTUK GEOMETRI



Stimulasi awal
dengan
menggambar
bentuk-bentuk
geometri



Stimulasi awal
dengan
menggambar
bentuk-bentuk
geometri

**HAIL KARYA ANAK SETELAH DILAKUKANNYA PENELITIAN
TINDAKAN KELAS**



Menggambar dari
bentuk dasar
lingkaran



Kreativitas
menggambar anak
dari pola bentuk
lingkaran

**HASIL KARYA ANAK SETELAH DILAKUKANNYA PENELITIAN
TINDAKAN KELAS**



Menggambar
suasana
malam hari



Memadukan
pewarna
krayon dengan
cat poster

**HASIL KARYA ANAK SETELAH DILAKUKANNYA PENELITIAN
TINDAKAN KELAS**



Menggambar
dari bentuk
dasar segitiga



Kreasi gambar
anak dari
bentuk
segitiga

**HASIL KARYA ANAK SETELAH DILAKUKANNYA PENELITIAN
TINDAKAN KELAS**



Menggambar dari
pola bentuk
elip/lonjong



Menggambar
kelinci

**HASIL KARYA ANAK SETELAH DILAKUKANNYA PENELITIAN
TINDAKAN KELAS**



Menggambar
dengan krayon
dan cat poster



Menggambar
kehidupan di
kedalaman laut

Lampiran 9. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah



TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KALAKIJO
Alamat : Kalak Ijo, Guwosari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

No : / TK ABA / GWS / XII / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah kepala Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kalakijo Kalak Ijo, Guwosari, Pajangan, Bantul, menyatakan bahwa:

Nama : Isdi Nurjantara
NIM : 10111247035
Jurusan / Prodi : PPSD / PGPAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI AKTIVITAS MENGGAMBAR PADA KELOMPOK B2 DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KALAKIJO DI KALAKIJO GUWOSARI PAJANGAN BANTUL YOGYAKARTA" tahun pelajaran 2013 / 2014 mulai tanggal 10 Desember 2013 – 4 Januari 2014 untuk keperluan memenuhi tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



10 Januari 2014

HJ. WAHJEM, S. Pd
NIP. 19640201 198602 2006

HASIL KARYA ANAK SELAMA DILAKUKANNYA TINDAKAN



Menggambar
suasana
malam hari



Memadukan
pewarna
krayon dengan
cat poster

HASIL KARYA ANAK SELAMA DILAKUKANNYA TINDAKAN



Menggambar
dari bentuk
dasar segitiga



Kreasi gambar
anak dari
bentuk
segitiga

HASIL KARYA ANAK SELAMA DILAKUKANNYA TINDAKAN



Menggambar dari
pola bentuk
elip/lonjong



Menggambar
kelinci

HASIL KARYA ANAK SELAMA DILAKUKANNYA TINDAKAN



Menggambar
dengan krayon
dan cat poster



Menggambar
kehidupan
dalam laut

Lampiran 9. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah



TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KALAKIJO
Alamat : Kalak Ijo, Guwosari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

No : / TK ABA / GWS / XII / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah kepala Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kalakijo Kalak Ijo, Guwosari, Pajangan, Bantul, menyatakan bahwa:

Nama : Isdi Nurjantara
NIM : 10111247035
Jurusan / Prodi : PPSD / PGPAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI AKTIVITAS MENGGAMBAR PADA KELOMPOK B2 DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KALAKIJO DI KALAKIJO GUWOSARI PAJANGAN BANTUL YOGYAKARTA" tahun pelajaran 2013 / 2014 mulai tanggal 10 Desember 2013 – 4 Januari 2014 untuk keperluan memenuhi tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



10 Januari 2014

H. W. ARJEM, S. Pd
NIP. 19640201 198602 2006